PlayStation Magazine

Novembre 1996 • Decembre 1996



La folie !

4 démos jouables sur le CD


Crash Bandicoot


Supersonic Racers


Formula One


Die Hard Trilogy

Cadeau ! Le guide d'achat de Noël **16 PAGES** pour acheter sans se tromper **160 JEUX** testés sans concession

Les fauves sont lâchés !

Crash Bandicoot, Destruction Derby 2, Star Gladiator, Smash Court tennis, Street Fighter Alpha 2, Disruptor, Tomb Raider, Pandemonium, WipEout 2097, Soviet Strike, Motor Toon 2, NHL 97, Firo and Klawd....

Street Racer renaissance d'un hit

T 6856 - 6 - 49,00 F - RD

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 6 • NOVEMBRE 1996 • DECEMBRE 1996 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12.50 FS



TUNNEL B1
LA PRESSE EST 100 % ACCRO !
Playmag
« Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître ! Pour son premier jeu, Neon entre dans la cour des grands ! »
« Enfin un véritable jeu 32 bits. »
« L'un des meilleurs, sinon le meilleur tout simplement. »
94 %
95 %
Player One
GRAPHISME, JOUA ANIMATION
« En résumé, des effets de lumière époustouflants, une réalisation parfaite fo de ce jeu un petit bijou. »
CD Consoles
5 ÉTOILES OR
« A conseiller à us les joueurs avides de sensat ons fortes. »
Consoles +
91 %
« Ce jeu est une pure réussite. Un shoot them up d'un genre nouveau beau à se damner. Un cocktail explosif. »
SEGA and SATURN are trademarks of SEGA Enterprises LTD. All Rights Reserved.
NRJ
SUR PLAYSTATION ET SATURN
ocean

FEED BACK

L'heure est grave ! Les lecteurs se lancent dans des discours aussi intéressants qu'inimitables. Ils apparaissent constamment là où on ne les attend jamais. De questions subtiles en interrogations existentielles, ils nous prouvent qu'ils sont à l'écoute. Rien ne leur échappe, surtout pas cette rubrique qui leur donne l'occasion d'exprimer un certain mécontentement ou des sentiments de plénitude jamais atteints via une démo jouable de Tekken 2. Une motivation due à l'approche des fêtes de fin d'année ? À moins que la série X-Files à outrance sous perfusion le samedi soir ne les ait déglingués ? Nous ne demandons que cela : des réactions auprès d'une rédaction entière dont le job est de vous satisfaire.

Si Einstein m'était compté

La PlayStation est ma toute première console de jeu, si bien que je m'y connais très peu. J'aimerais simplement savoir ce que signifient les termes récurrents "60 Hz" et "NTSC" ? A. Nonyme.

Ma console m'a récemment posé un petit problème. L'ayant branché sur l'un de mes postes TV, j'ai eu droit à une image en noir et blanc. Savez-vous pourquoi ? Anthony Tendyck de Villepinte (93).

Sans rentrer dans les détails, le sigle NTSC se traduit par "National Television System of Color". Cette norme dispose d'une fréquence de balayage à l'écran de 60 Hz (défilement plus rapide des images). Il existe trois types de systèmes TV dans le monde : le SECAM (pour la France, en 50 Hz), le PAL (dans la plupart des pays européens) et le NTSC (aux États-Unis et au Japon). De chaque système découle une qualité de visionnage différente, la pire des trois étant le NTSC avec néanmoins une fréquence plus élevée que les deux autres. Si vous branchez une console PAL (PlayStation européenne standard) sur une télévsion SECAM, l'image apparaît en noir et blanc, car les normes ne sont pas les mêmes. De même n'obtiendrez-vous aucune image à l'écran, si vous branchez une console NTSC (japonaise) sur un poste SECAM. La loi est par ailleurs identique pour les magnétoscopes et les cassettes VHS.

L'âge de raison

Je m'interroge. Pourriez-vous me donner la moyenne d'âge des possesseurs de PlayStation, car avec des titres tels que Resident Evil, Need For Speed, D (et bien d'autres), cette console ne s'adresse-t-elle pas davantage à des adultes qu'à des ados ? Anthony Tendyck de Villpinte (93).

Pourquoi se méfier ? Il a toujours été dit, lors de conférences de presse, que la console 32 bits de Sony, bien que "Plug & Play" (on branche et on joue), s'adresse autant aux jeunes adultes qu'aux plus âgés (s'ils sont bien-pensants). Des études montrent que le cœur de cible se situe effectivement autour des 18-25 ans. Les stratégies commerciales de Sony et Nintendo - qui mise presque exclusivement sur les jeunes joueurs - sont très éloignées l'une de l'autre. L'inventeur du walkman a décidé, lui, de satisfaire un public plus large. D'où la sortie de titres aussi divers que Crash Bandicoot et Resident Evil!

Peu de demandes ce mois-ci quant à d'hypothétiques sorties de titres sur PlayStation. Deux lecteurs seulement s'y sont essayés.

Titre du jeu	Est-il annoncé à l'étranger ?	Date de sortie en France
Resident Evil 2	oui	1997
Independence Day	oui	N.C.

Multimed'

Existe-t-il une adresse sur Internet reprenant les astuces et les soluces de nombreux jeux sur PlayStation ? Si oui, laquelle est la plus complète ? A. Nonyme.

Internet, vaste banque de données, compte des dizaines d'adresses de ce genre. En trouver quelques-unes demande un minimum de recherche. Connectez-vous à un site de recherche tel que Yahoo!, Lycos ou Webcrawler et tapez les mots Sony PlayStation. Une liste apparaîtra . Dès lors, il ne reste plus qu'à visiter celles qui vous semblent les plus alléchantes.

La peur au ventre

J'ai lu dans le numéro de septembre de PlayStation Magazine que la PlayStation + est annoncée pour mi-97 au pays du Soleil Levant. Que vais-je faire de ma future "vieille" console 32 bits ? François Bertrand de Paris (75).

Page 41 de PlayStation Magazine n°5, vous affirmez que l'avenir de la PlayStation n'est pas menacé. Or, en page 34 du même numéro, vous prévoyez la sortie de la PlayStation +. Que se passe-t-il ? Anthony de Jarny (54).

Ne tirez pas la sonnette d'alarme trop tôt ! Quel intérêt le constructeur Sony aurait-il à délaisser son marché ? Imaginez-vous réellement que les millions de possesseurs actuels d'une PlayStation dans le monde seraient prêts à investir des deniers dans une version améliorée de la console, deux ans après sa sortie ? Pour l'heure, nous ne savons que peu de choses au sujet de la PlayStation + et elle n'est pas attendue avant Noël prochain... au Japon. Aussi, soyez patients et profitez du bijou de technologie collé à la moquette du salon avant de vous inquiéter !

Des VD ???

Un article paru dans "Le Soir", journal belge, évoque le DVD, nouveau standard très attendu, en ces termes : "(...) Sur le papier, le concept semble idéal tant il propose d'avantages *(capacité de stockage du son et de l'image sept à quatorze fois supérieure à celle d'un CD normal, NDLR)*. En pratique, il n'en sera probablement pas ainsi. Afin d'obtenir un maximum de profit - et au risque de tuer la poule aux œufs d'or - les géants d'Hollywood ont exigé de l'ensemble des fabricants de lecteurs de DVD, qu'ils intègrent dans leurs appareils des circuits empêchant la copie, même à usage privé. (...) Plus grave : ils ont menacé de refuser tout soutien au support si l'on ne revenait pas à une scission du marché sous format PAL/NTSC, pour mieux le segmenter et contrôler au détriment du consommateur. (...)." Les majors US font donc leur loi en imposant des DVD non réinscriptibles, monostandard et plus chers suivant les pays de commercialisation. Comme d'hab', ces mesures ne pénaliseront pas les honnêtes gens. Éditeurs, importateurs parallèles et pirates auxquels rien ne résiste seront une nouvelle fois les seuls à s'en mettre plein les poches. Qu'on ne vienne pas ensuite me dire que les éditeurs sont contraints d'augmenter les prix pour contrer le piratage qui fait baisser leur chiffre d'affaires ! Cette fois, ce sont eux qui ont commencé. Et comme l'écrit le journaliste : "Voilà comment on met en péril les chances de succès d'un support qui avait tout pour convaincre." Benjamin Damien d'Estinnes-au-Mont (Belgique).

Un drame se joue. Le DVD mort-né ? Peut-être. Les enjeux de taille aidant, les acteurs de la pièce au niveau international n'agissent pas dans le sens souhaité par des millions de consommateurs. Lors d'une présentation de produits, Psygnosis laissait sous-entendre des développements possibles de jeux sur DVD. Encore faudrait-il que le standard envahisse un jour les foyers ! Fin 96, la bataille fait rage et il est beaucoup trop tôt pour se prononcer sur les conséquences. Ce qui n'empêche pas de rester vigilant.

Ecrivez-nous : PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

NTM, à la mort...

Bonjour à tous !
Je ne suis qu'un policier comme tous les autres ! Mon seul objectif est de rendre la société plus tranquille, de façon à ce que les gens se sentent en sécurité. Seulement voilà, nous n'y arriverons jamais tant qu'il y aura des groupes comme NTM, qui prônent la haine, la violence et le meurtre. Brûler les commissariats, tuer les policiers et gendarmes, agresser et voler les citoyens... Avez-vous les mêmes idées de révolution guerrière ? Il faut le croire, sans quoi pourquoi les auriez-vous interviewés ? Il est dommage qu'un jeune magazine comme le vôtre agisse de la sorte. Mais chacun a sa propre vision du monde. Un policier républicain.

Nous n'avons en aucun cas voulu heurter les sensibilités en recueillant les propos de Kool Shen, chanteur du groupe NTM. Des réponses pour le moins dénuées de message politique ou anti-conformiste, nous a-t-il semblé. Là n'est pas notre vocation ! C'est sans arrière-pensée que nous avons agi, mais certainement pas inconsciemment. Le magazine assume ses choix et les revendique. De fait, sur trois pages de rubrique, chacun a le droit de s'exprimer sur un sujet qui lui est propre, plus encore si les jeux vidéo font partie du débat. Halte aux polémiques et place à l'arène... du jeu.

...NTM, à l'amour

Venant d'acheter le dernier numéro de PlayStation Magazine, je me suis littéralement rué chez moi pour essayer le CD de démo. Tekken 2, la démo jouable ? Je devais rêver. Comment avez-vous fait pour inclure ce méga jeu dans le CD un mois avant la sortie officielle ? Sans plus attendre, j'insère le CD, j'appuie sur le gros bouton Power et là, devant mes yeux écarquillés, que vois-je ? La présentation du jeu !?!? Grâce à vous, je peux la voir et essayer ce jeu fabuleux de longues heures durant. J'envisage ensuite de visionner le second V-CD, espérant trouver mieux que dans le précédent. J'utilise le CD Distance to Technoland pour vérifier l'originalité du produit et tombe littéralement sous le charme. Grâce à ma chaîne hi-fi, je vole, je plane sans même avoir recours à des substances illicites. Ce CD de démo est sans conteste le meilleur ! Je vous en remercie et j'ai hâte d'être au mois de novembre pour déguster le suivant avec un clip de NTM au sommaire, qui sait ? Jean-Nicolas Gilles de Mauguio (34).

Les avis divergent. Jean-Nicolas apprécie les NTM et le policier républicain anonyme s'en offusque. Problèmes de générations ? Non. Points de vue opposés, c'est tout. La fierté pour une rédaction de réunir sous le même toit des passionnés de tout bord. Qui a dit que les loisirs n'étaient pas fédérateurs ?



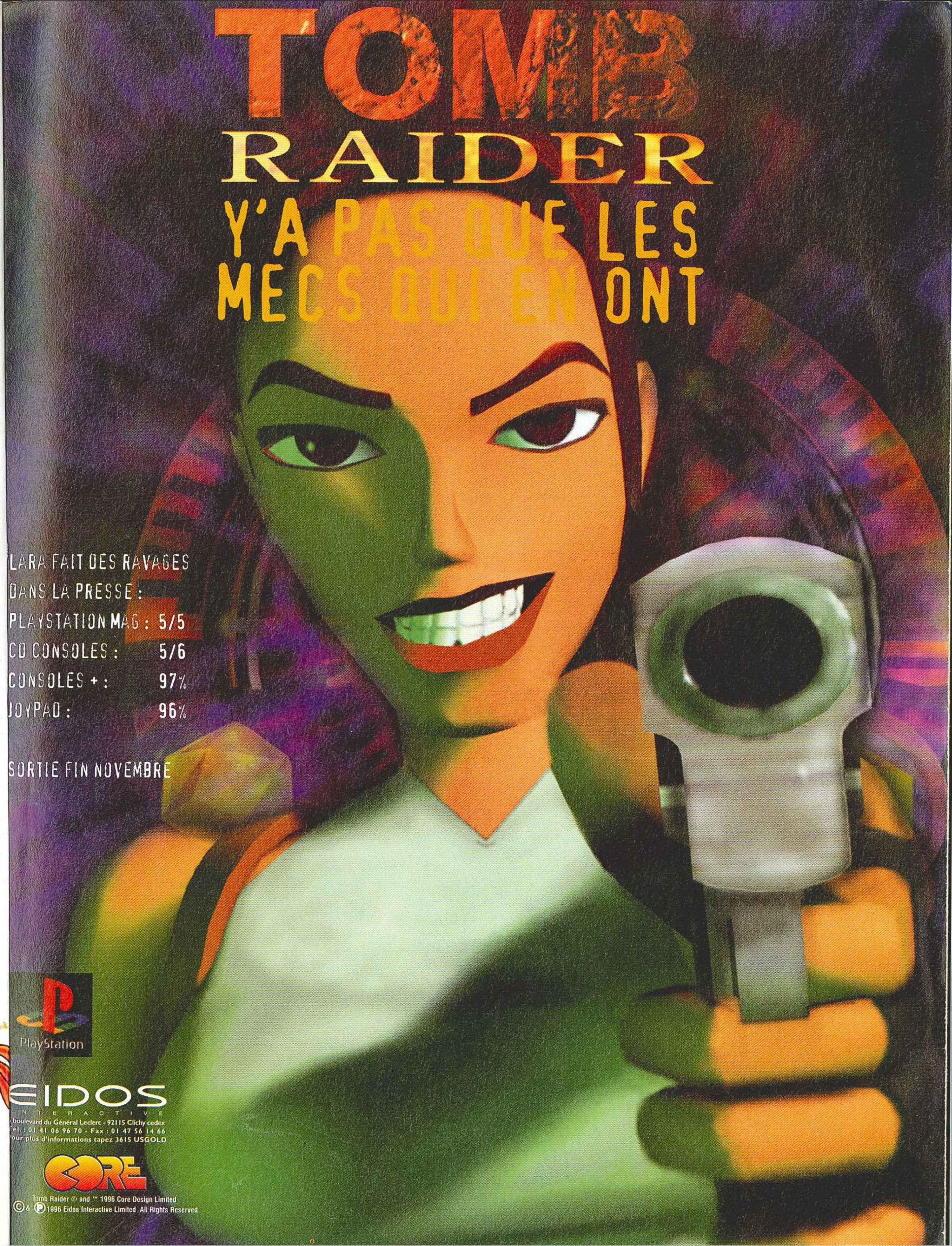
Amicalement vôtre, l'équipe de PlayStation Magazine.

! Mon
le, de
voilà,
omme
ler les
voler
rrière
viewés
sse de
olicier

M. Des
nti-
!
ement
even-
t de
jeux
à

Station
oi pour
ole ? Je
éga jeu
tendre,
ant mes
Grâce à
s heures
spérant
ance to
ttérale-
ane sans
émo est
'être au
NTM au





PlayStation **magazine N°6** Novembre 96/Décembre 96

148 PAGES DE BONHEUR !

ÉDITO

C'est une tendance, presqu'une mode. Jean-Paul Gauthier pourrait en faire un défilé. Il faut se plaindre. Se plaindre de son salaire, de ses horaires, de ses voisins, de sa vie et même de ses amis. Le pessimisme sera de rigueur cet hiver. À ciel gris, mine sombre. Exaspérant à force de tant en entendre, navrant à force de tant en voir. Heureux les "happy few" de Stendhal qui, ces derniers temps, se font discrets dans les rues. Place ! Place aux plaideurs ! Alors, autant rester chez soi et célébrer un anniversaire plutôt joyeux. Un an de PlayStation, un an de PlayStation Magazine. De part et d'autre, le succès est incontestable. Grâce à vous, les "happy few". Afin de célébrer dignement l'événement, nous avons travaillé une fois encore d'arrache-pied, sans nous plaindre. On ne peut pas être systématiquement mode ! Alors vous voici avec, entre les mains, 132 pages de magazine, un guide d'achat pour ne pas vous planter et ainsi réussir vos fêtes de fin d'année ainsi qu'un CD de démos qui devrait, selon toute bonne logique, combler les plus difficiles d'entre vous. Vous êtes chaque mois plus de 70 000 lecteurs à acheter PlayStation Magazine et près de 200 000 à nous lire. Grâce à vos très nombreuses lettres, nous nous efforçons de transformer subrepticement le mag afin qu'il prenne une allure idéale. Ce mois-ci, nous inaugurons la nouvelle rubrique des Courts Métrages. Un regard sans concession et impartial sur les différents produits du marché. Certaines éditeurs de jeux viendront peut-être se plaindre. Mais ils ne feront que suivre la tendance hivernale. C'était à prévoir.

Jean-François Morisse

QUE
embre 96

ES
R!

CASTING



GROS PLAN

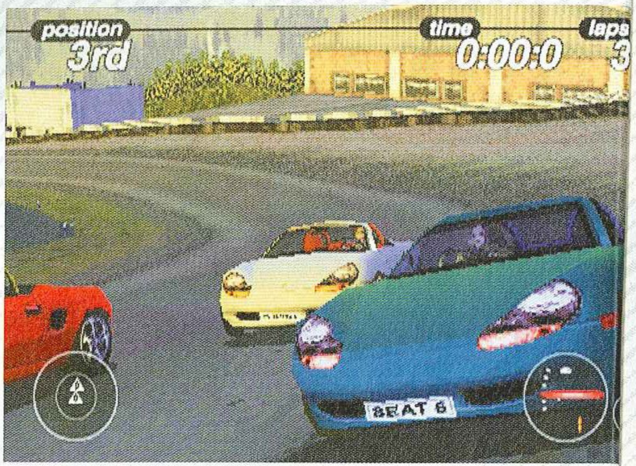


© Patrick Sordoillet

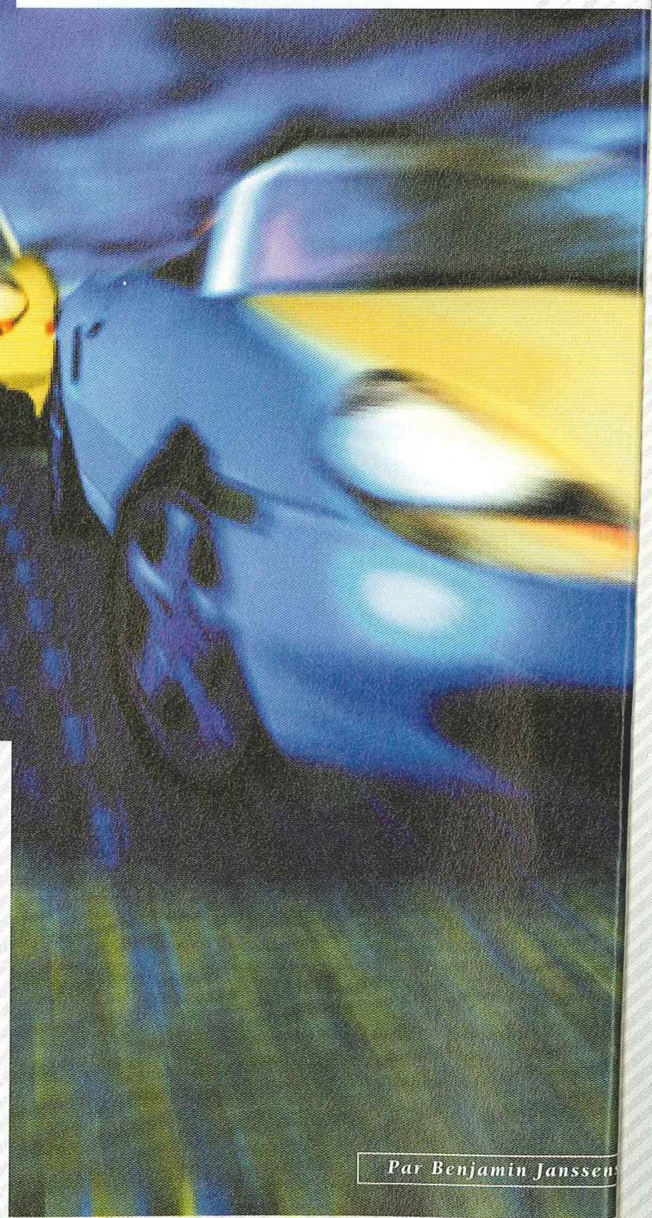
117 121
3
120
127

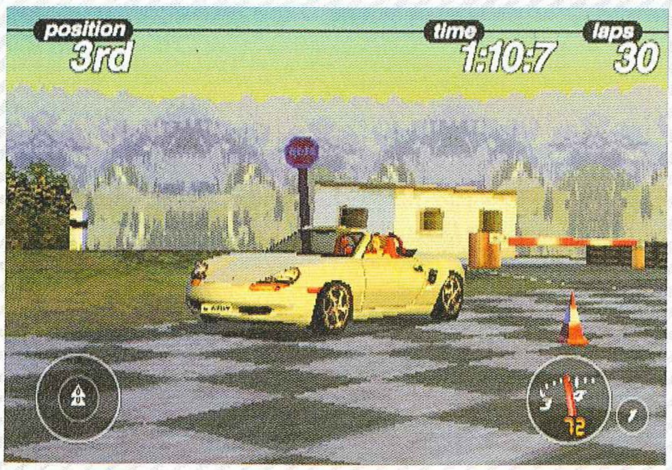
78
80
82
84
86
88
90





Lors du dernier Mondial de l'Automobile à Paris, Porsche s'est offert le luxe de présenter la Boxster. "Encore un bolide gris métallisé hors de prix !", nous direz-vous. Pas tout à fait. Car excepté son prix plus accessible que le reste de la gamme Porsche, la Boxster se veut un modèle destiné aux jeunes... comme nous, ou presque. Ne soyez pas aussi perplexe ! Pour ne pas mourir bête et en avoir le cœur net, Sony, avec l'aide du constructeur, a concocté une simulation de Boxster sur route virtuelle. De quoi se faire une idée précise sur la façon de conduire ce genre d'engin...





Par Benjamin Janssen

Po

So

N 'a-
po
Po
- d
Depuis plus d'un a
sentes dans les loca
d'arrache-pied sur u
filles amateurs de c
mier trimestre 199
PlayStation. Un fut
d'incarner un condu
puissante à souhait.
jeu ressemble à un
seconde. Du jamais
est de fournir une s
Pascal Jarry, le Develo
de l'intro somptueuse
été patiemment - et s
formes épurées de la



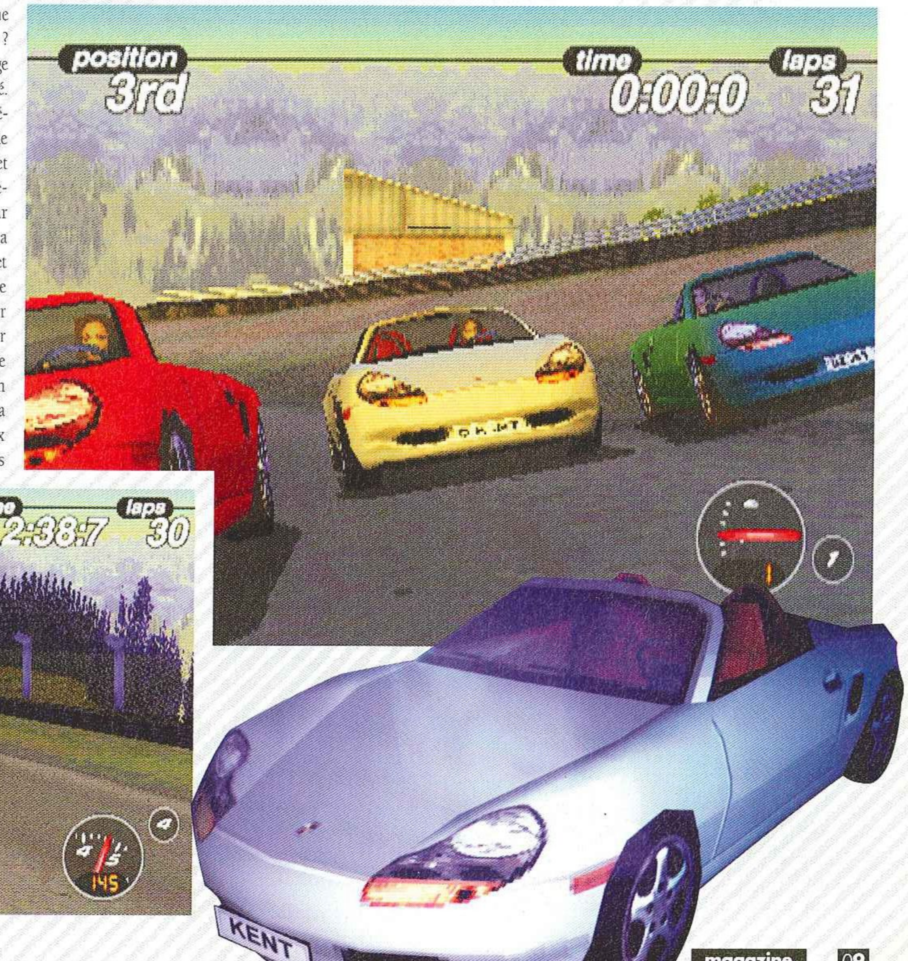




Porsche Challenge

Sony réinvente la simulation de conduite sportive

N'a-t'on pas rêvé un jour de se payer une Porsche pour frimer devant les copains et les copines ? Pour la modique somme de 350 francs, le songe - d'une nuit d'été - va très bientôt devenir réalité. Depuis plus d'un an, l'une des équipes de programmation présentes dans les locaux de SCEE (Sony Europe à Londres) travaille d'arrache-pied sur un projet qui devrait faire fantasmer garçons et filles amateurs de carrosseries parfaites. Dans le courant du premier trimestre 1997, leur sera proposé Porsche Challenge sur PlayStation. Un futur hit en perspective qui leur demandera d'incarner un conducteur fou au volant d'une Boxster nerveuse et puissante à souhait. Sur petit écran, une fois le CD enclenché, le jeu ressemble à un circuit TCR de luxe en 25 images par seconde. Du jamais vu ! "Notre souhait et celui du constructeur est de fournir une simulation aussi réaliste que possible", confie Pascal Jarry, le Development Manager. Pas besoin d'attendre la fin de l'intro somptueuse pour s'en rendre compte. Chaque détail a été patiemment - et savamment - codé, de l'insigne Porsche aux formes épurées de la Boxster. "L'une des clauses du contrat nous





njamin Janssens

Porsche Challenge





20 façons différentes d'aborder cette simulation

liant à Porsche stipule qu'en tout point la voiture modélisée en 3D doit ressembler à la vraie." Un défi que seule la dream team de Sony Computer Entertainment Europe (deux des programmeurs sont à l'origine de Total NBA'96) pouvait relever. Dans la pratique, le joueur ou les joueurs (ici, pas de link mais un mode deux joueurs avec écran séparé) s'inscrivent à différents types de course après avoir opté pour l'un ou l'autre des six personnages qui composent le jeu. Des Alpes enneigées au circuit officiel de Porsche à Stuttgart, en passant par les autoroutes lugubres du Japon et les côtes abruptes de San Francisco, l'occasion leur est donnée de faire leurs preuves. Attention : contrairement à Need For Speed, il ne s'agit pas d'un rallye où les épreuves s'enchaînent. Les coureurs braquent et contrebraquent sur des circuits en boucle avec des check-points fréquents dont la longueur et la configuration varient suivant le mode de jeu et la difficulté choisie. "C'est pourquoi il y a au moins vingt façons différentes d'aborder cette simulation", précise Pascal Jarry. "Le fait de disposer d'une licence de cet acabit ne nous laissait pas le droit de concevoir un jeu qui ressemble à une aquarelle mobile dénuée de gameplay !" Pour résumer : ça pète à la figure et promet de laisser planter pendant des heures devant son 72 cm le plus féru des joueurs. "Pour éviter toute lassitude de la part du passionné, nous avons beaucoup pensé l'AI ou Intelligence Artificielle." Cela se traduit par des concurrents qui n'hésitent pas à rouler comme des dingues et freiner brutalement pour mettre hors-course un adversaire situé à dix mètres derrière eux. Ce n'est pas tout : les héros et héroïnes de ce soft ont une tactique propre qui évolue en fonction de la situation à laquelle ils sont confrontés. Du grand art ! "Sans oublier que chaque détail est en 3D texturée, que la musique est 'interactive' (le rythme et la piste sonore changent suivant ce qui se passe à l'écran), et enfin qu'il faut faire preuve d'une force de caractère exemplaire pour gagner face au pilote caché !" Vous ne rêvez donc pas : un moteur Porsche dans votre PlayStation, c'est bel et bien pour demain !



De la Motion Capture made in France

"Chaque conducteur est né d'une séance intensive de Motion Capture", nous dit Pascal Jarry. Nous y étions pour confirmer. À Clichy en banlieue parisienne, dans un studio appelé "Écoutez Voir", Jason et Pascal s'étaient donné rendez-vous pour parfaire certaines séquences du jeu et ajouter du réalisme aux mouvements des personnages en 3D mappée au volant de leur Boxster. L'occasion pour le boss de jouer les modèles, des capteurs plein le corps. Un figurant dans le genre sapin de Noël qui avait fière allure.







© Patrick Sordoillet

Pascal Jarry



la Porsche Boxster, c'est son dada !





Il est Français, parle couramment anglais et connaît bien son métier. L'homme de la situation se dévoile sans complexe dans une interview vérité. Pas d'intox, mais beaucoup d'infos.

PlayStation Magazine : Un Development Manager français chez Sony Computer Entertainment Europe à Londres ?!! Incroyable, non ?

Pascal Jarry : Je ne me considère pas comme un Français chez les Anglais, mais davantage comme un Européen entouré d'Européens. Ici, dans les locaux de Sony, en plein cœur de la City, les équipes sont multiraciales. C'est la meilleure façon d'obtenir de bons produits universels.

PSM : Comme Porsche Challenge sur PlayStation ?

P.J. : Exactement. Le développement de ce produit a débuté presque dès mon arrivée dans la société. À l'origine, Porsche nous a contactés pour proposer une licence liée à l'arrivée sur le marché de la Boxster, la voiture que l'on retrouve dans le jeu (la vraie star de Porsche Challenge !). Via ce nouveau modèle, le constructeur automobile souhaitait rajeunir son image. Le jeu vidéo qui s'y rattache s'inscrit dans cette optique précise.

PSM : Vous avez donc vu - photographié, disséqué et étudié sous toutes les coutures - la Boxster en avant première ?

P.J. : À Stuttgart, sur le circuit d'essai officiel de Porsche, nous avons effectivement découvert le bolide en exclusivité. À l'époque, alors que nous filmions la scène au caméscope, la voiture était camouflée pour éviter les regards indiscrets. L'occasion également pour certains privilégiés, comme moi, d'apprécier les capacités de cette extraordinaire sportive... à la place du passager, cela s'entend.

PSM : Comment s'est déroulée la collaboration entre Sony et Porsche ?

P.J. : Une entente cordiale ! Nous avons eu carte blanche. Les seules contraintes avaient trait au look et aux caractéristiques techniques de la Boxster dans le jeu. La volonté de Porsche était que la voiture "polygonée" ressemble à s'y méprendre à la réalité, dans les proportions comme dans son comportement sur la route.

PSM : L'image de Porsche respectée dans les moindres détails ?

P.J. : C'était l'une des conditions *sine qua non* de l'accord. Pas d'explosions de la voiture suite à une collision. Aucune détérioration du véhicule ne devait être visible pour ne pas donner



"Je ne voulais en aucun cas réaliser une pub pour le constructeur, mais un jeu qualitatif".

Porsche Challenge

"Des traces de pneus sur le bitume aux réactions des conducteurs, rien n'a été conçu aléatoirement".





une image dégradante de Porsche... et aussi pour ne pas tomber dans l'absurde. La Boxster existe bel et bien et nous ne voudrions pas qu'un joueur possesseur de ce type de véhicule s'amuse dans la vie comme dans le jeu. Ce serait beaucoup trop dangereux !

PSM : Comment est venue l'idée de faire une simulation ?

P.J. : Tout naturellement. J'y ai songé au moment même de la proposition. Je ne voulais en aucun cas réaliser une pub pour le constructeur, mais un jeu qualitatif qui ne s'apparenterait pas à un jeu d'arcade doté d'une faible durée de vie. Porsche désirait pourtant que le jeu soit prêt au moment de la mise en vente de leur produit, ce qui n'était possible qu'au détriment du jeu.

PSM : Porsche a finalement décidé de reculer la date de mise en circulation de la Boxster ?

P.J. : (rire) Non, bien sûr. Les dirigeants, signataires du contrat les liant à SCEE, ont pris conscience qu'agir de la sorte n'était pas dans leur intérêt. Ils nous ont donc laissé faire à notre guise... C'est la raison pour laquelle le jeu ne sortira que début 1997 !

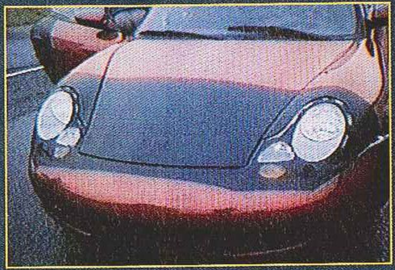
PSM : Dans quelle mesure Porsche Challenge innove-t-il ?

P.J. : Dans le jeu, chaque détail est cohérent. Des traces de pneus sur le bitume aux réactions des conducteurs, rien n'a été conçu aléatoirement. Nous

Secret défense

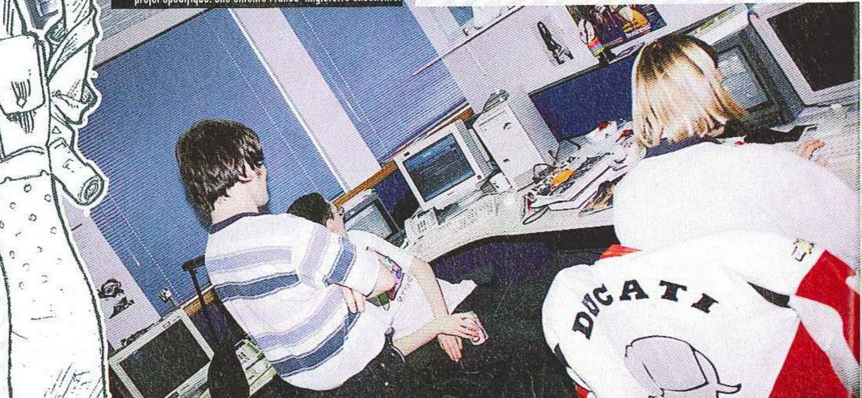
Pour éviter les regards indiscrets lors de la visite d'une partie de l'équipe à Stuttgart, Porsche avait maquillée son "bébé". "Les sensations furent très fortes néanmoins", explique Pascal Jarry.







Deux des programmeurs ayant travaillé sur Total NBA'96 l'an passé se sont retrouvés sous les ordres de Pascal Jarry pour ce projet spécifique. Une entente France-Angleterre excellente.



Les pilotes

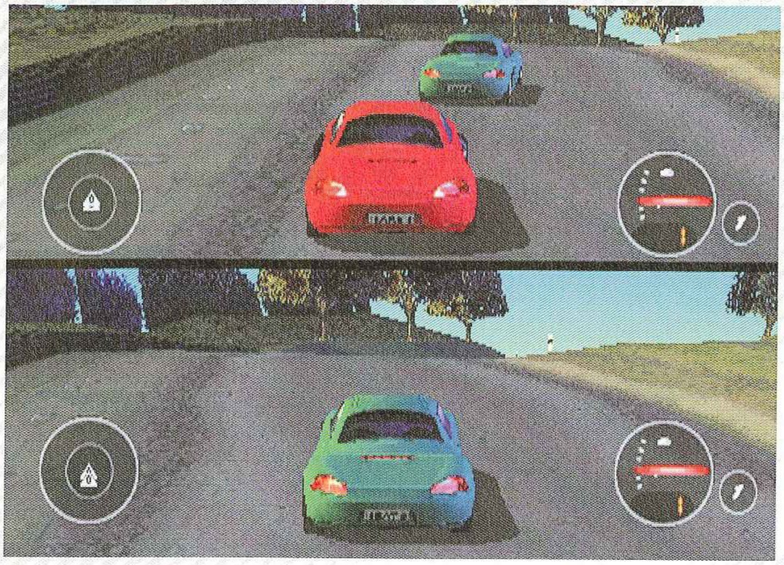
BEATS, LE DJ
25 ans, Anglais.
Prend souvent les virages au frein à main, vit de musique et écoute du hip-hop.

NIKITA, LA JOURNALISTE
22 ans, Française.
Fille de diplomate, elle est ambitieuse et agressive, surtout lorsqu'elle écoute de la techno.

ts lors de la
à Stuttgart,
"bébé". "Les
néanmoins".







Le mode deux joueurs. Pas besoin de link pour s'éclater à plusieurs. Seules différences avec le mode un joueur : le nombre de vues disponibles (quatre si vous êtes seul sur le bitume et deux si vous jouez avec un pote).





Boxster, pur-sang biplace en chiffres

- Moteur à six cylindres.
- 204 chevaux sous le capot.
- Boîte Tiptronic S à 5 rapports.
- Vitesse maximum : 240 km/h en mode manuel et 235 km/h en mode Tiptronic S.
- 0 à 100 km/h en 6,9 secondes (manuel) et 7,9 secondes (Tiptronic).
- Consommation : du 13 l/100 km en ville



avons d'ailleurs passé les deux premiers mois de développement à «designer» chacune des parties du jeu, très précisément... Autre chose : Porsche Challenge ne se résume pas à un point ou une suite de polygones qui se déplacent dans un univers en 2D comme la plupart des jeux de ce type à l'heure actuelle !

PSM : Les deux mégas de mémoire vive de la PlayStation n'ont pas ralenti vos ambitions ?

P.J. : Ici, chez Sony, nous connaissons par cœur la PlayStation et ses possibilité, croyez-moi !

PSM : Quel a été le budget alloué au développement ?

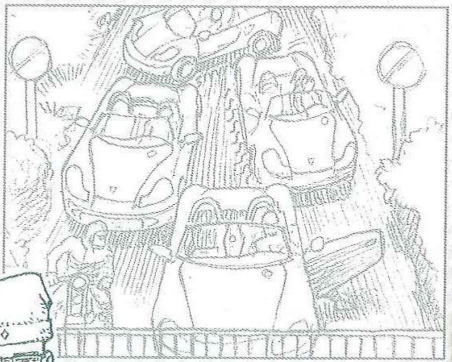
P.J. : Celui de deux jeux de course «normaux».

PSM : Un dernier mot au sujet de Porsche Challenge ?

P.J. : Il se peut que le rêve d'un futur possesseur du jeu devienne réalité : Porsche, pour promouvoir la Boxster, a prévu d'offrir l'un de ses modèles au meilleur d'entre eux. Un concours interdit aux membres de l'équipe de développement, mais que vous ne devrez manquer sous aucun prétexte...

PSM : Merci.

P.J. : You're welcome.





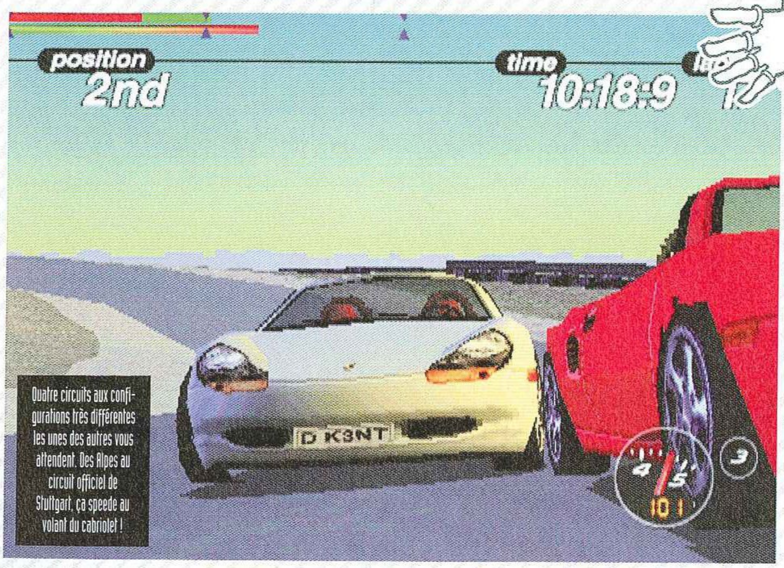
Les pilotes

DAN, LE KICK BOXER
24 ans, Américain. Conduite relax, ne riposte que dans certains cas d'extrême nervosité. Aime le jazz et le blues.

RACHEL, LE MANNEQUIN
19 ans, Suédoise. Personnage sophistiqué qui frime devant ses comparses. Adore Blur et Oasis.

WATAKUN, LE PIRATE
17 ans, Japonais. Arrogant et prétentieux, il a braqué une banque pour s'acheter la Boxster. Fan de techno et d'acid.

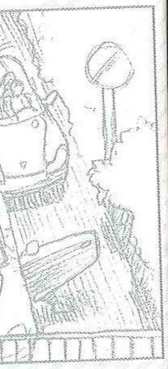
MARCO, LE MÉCANO
22 ans, Italien. Un p'tit gars qui travaille dur et craque pour les quatre roues qui collent à la route à 200 km/h. Aime le rock et la country.



Quatre circuits aux configurations très différentes les unes des autres vous attendent. Des Alpes au circuit officiel de Stuttgart, ça speede au volant du cabriolet !







...s pilotes

..., LE KICK BOXER
...24 ans, Américain.
...e relax, ne riposte
...dans certains cas
...extrême nervosité.
Aime le jazz et le
blues.

...L, LE MANNEQUIN
19 ans, Suédoise.
...ohistiqué qui frime
...oarses. Adore Blur
et Oasis.

...TAKUN, LE PIRATE
17 ans, Japonais.
...rétentieux, il a bra-
...que pour s'acheter
.... Fan de techno et
d'acid.

...ARCO, LE MÉCANO
22 ans, Italien.
...s qui travaille dur et
...es quatre roues qui
...e à 200 km/h. Aime
...e rock et la country.



Une équipe française à l'assaut de la PlayStation.

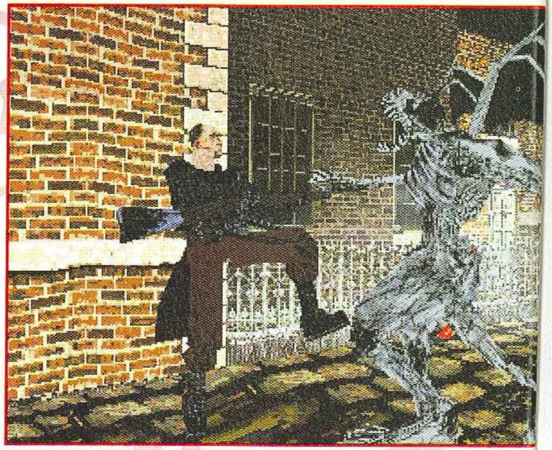
Nightmare Cr

La peur, cette ex

Par Benjamin Janssen

Des créatures de cauchemar made in France. Nightmare Creatures est le premier jeu développé par Mindscape Bordeaux pour PlayStation. Un beat-them-up original, en 3D texturée, qui fait référence aux légendes médiévales les plus effrayantes...

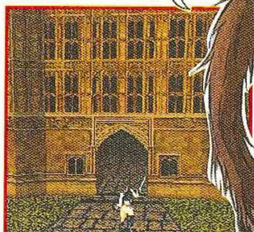
À la question : "Pourquoi avoir délibérément choisi pour ennemis des créatures hideuses plutôt que le syndicat du crime ?", Marc Pesca, jeune manager du projet, répond : "Nous voulions innover, sortir des sentiers battus par une multitude d'éditeurs". D'où cette histoire - tirée de faits réels - de la Fraternité d'Hecate datant de 1660, à Londres. Adeptes de la Nécroscience, "le fondement de toutes les sciences (...) qui explique la Nature dans tous ses mystères logiquement", ses membres, sous couvert d'humanisme, ont pour seul objectif la prise du pouvoir. L'astuce consiste à mettre en place des politiciens-mutants acquis à leur cause. Ces surhommes naissent d'expériences douteuses mêlant magie noire et virus mortels. Hélas, l'affaire devient très vite incontrôlable, et l'un de leurs détracteurs finit par les brûler vifs en 1666. Deux siècles plus tard, des travaux mettent à jour les restes desséchés de la Confrérie, libérant par la même occasion le virus qui contamine les habitants des environs.



Le design des ennemis a particulièrement été soigné. On se retrouve donc avec des créatures du calibre de celles d'un Resident Evil. De quoi faire des cauchemars durant vos longues nuits froides.









Deux hommes
glican, Ignatiu
John F. Au mor
trer, John est
d'un certain A
d'Hecate refai
voir ses plans
Shirley F., fille
pas deux, décid
le virus s'est dé

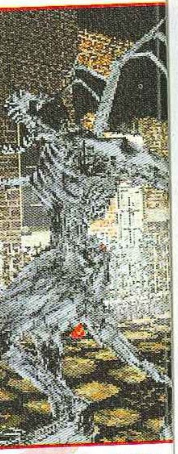
Le che
prome
long et
danger

Désormais, le je
"monstres = tape
"Mais on peut v
deux façons di
nous dit-il. J'ai e
faire passer un m
la créature est u
présentation bes
et violente de l'H
Celui-ci est autan
chair et de sang
Les héros du jeu c
monstres qu'ils co
ont des pulsion
pourquoi ils se r
blent..." Dur de
suivre, ce p'tit gar
Plus basiquement
le jeu se découpe e
15 niveaux en plu
des 3 passages ch
les boss, dont l'un
est une immense ch
gluante. Les lieux e
protagonistes sont
3D mappée (entre 4
et 600 facettes su

çaise a
station.

re Creatures
, cette exquise sensation...





nc avec des créatures du calibre
durant vos longues nuits froides.







Deux hommes sont au courant : le prêtre anglican, Ignatius Blackward, et un Américain, John F. Au moment où ils doivent se rencontrer, John est assassiné. Sous la houlette d'un certain Adam Crowley, la Fraternité d'Hecate refait surface et ne souhaite pas voir ses plans tomber à l'eau... Ignatius et Shirley F., fille de John, revancharde comme pas deux, décident d'annihiler la secte. Mais le virus s'est déjà répandu dans la City.

Le chemin promet d'être long et dangereux...

Désormais, le jeu consiste à : "monstres = taper", dixit Marc. "Mais on peut voir le jeu de deux façons différentes, nous dit-il. J'ai essayé de faire passer un message : la créature est une représentation bestiale et violente de l'Homme. Celui-ci est autant corps de chair et de sang qu'esprit. Les héros du jeu comme les monstres qu'ils combattent ont des pulsions, c'est pourquoi ils se ressemblent..." Dur de le suivre, ce p'tit gars. Plus basiquement, le jeu se découpe en 15 niveaux en plus des 3 passages chez les boss, dont l'un d'eux est une immense chenille gluante. Les lieux et les protagonistes sont en 3D mappée (entre 450 et 600 facettes suivant les



Bien qu'il existe une partie aventure dans ce jeu, l'action reste omniprésente. Il est ainsi possible de tabasser des monstres ou bien encore de profiter des éléments du décor pour réduire au silence les immondes créatures.



Avis aux amateurs

Marc Pesca, Development Manager du jeu, vous informe que "les messes noires ont lieu tous les dimanche dans les locaux de Mindscape Bordeaux car le week-end, c'est plus calme".





“Die Hard Trilogy est
à consommer sans
“Il est admirablement réalisé et jouable. C'est un hit en puissance !”
CD Consoles - *****
"Courez, tirez, et pilotez différents
Piège de Cristal™
58 minutes pour vivre™

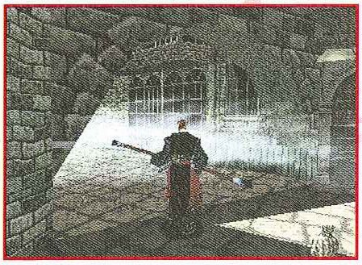

logy est une perle rare
mer sans modération."
Consoles Plus - 97%
"Si vous ignorez ce titre, c'est que vous n'aimez pas les jeux vidéo."
Joypad - 95%
férents véhicules dans cette aventure explosive."
Une journée en enfer™
PlayStation
FOX
INTERACTIVE™
www.foxinteractive.com
© 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation, "Piége de cristal" © 1988 Twentieth Century Fox, "58 minutes pour vivre" © 1990 Twentieth Century Fox, "Une journée en enfer" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation CinergiPictures Entertainment Inc. et Cinergi Productions NV Inc. Tous droitsréservés. "Twentieth Century Fox", "Fox" et leurs logos associés sont la propriété de Twentieth Century Fox Film Corporation. SEGA et SEGA Saturnsont des marques de Sega Enterprises Ltd. "PlayStation" sont des marques de Sony Entertainment Inc.

Nightmare Creatures



personnages). Ce qui nous a le plus marqué : le choix possible entre le prêtre et Shirley, les mouvements de caméra, les enchaînements et les combos lors des bastons au corps à corps, le sang, la violence des coups et la bande-son tonitruante (les fans de films d'horreur seront comblés). Notre conseil : "Sois donc prêt à la lutte si tu veux la victoire.
Sans combat, tu ne peux obtenir la couronne de la patience... Sans travail, point de repos, sans combat, point de victoire." ("De Imitatione Christi", ouvrage anonyme du XVe siècle).

Editeur : Mindscape
Disponibilité : début 97





15 niveaux baignés d'une atmosphère unique très "Lovecraft"



Des monstres et des horreurs



Bien que préférant suivre les traces de Franquin ("Spirou", "Gaston Lagaffe", etc.) plutôt que celles d'Herman ("Abominable") ou de Sorel ("L'Ile des morts"), Pascal, le designer de chacune des créatures du jeu est parvenu à créer, sur celluloïde puis en 3D texturée, des monstres plus vrais que nature. Tirés en partie de l'imaginaire collectif et de légendes diverses, ils s'imposent presque comme le véritable centre d'intérêt du jeu. Son inventeur nous les décrit, avec amour et respect.

LE LYCANTHROPE : «Il incarne le monstre moyen. Hargneux et bestial, on le retrouve très souvent dans le jeu.»

LA GARGOUILLE : «Un mutant puissant qui se sert de son aspect proche de la pierre pour se camoufler. Ce caméléon carnivore descend des toits et surgit de n'importe où.»

LE DOCKER THING : «Le plus balaise des monstres du jeu (si l'on excepte les boss). Un vulgaire docker contaminé qui a gardé son bonnet et une partie de son pantalon. Du haut de ses trois mètres, il cogne très fort !»

L'HOMME-RAT : «La créature fourbe par excellence qui rampe rapidement, mord une fois et s'enfuit pour contourner le héros... puis revenir à la charge. Très chiante.»

L'HOMME-ARAIGNÉE : «Ses quatre bras le rendent excessivement dangereux. Des niveaux entiers sont recouverts de ses sécrétions visqueuses et de ses cocons. Heureusement, il n'est pas très mobile.»

L'HOMME-TRUITE (nom provisoire) : «Ce monstre est capable d'avaler le joueur d'un seul coup. On entrevoit son énorme mâchoire à l'approche des docks. Il se cache sous les passerelles et attrape le joueur avec son grand bras articulé.»

LE HELLHOUND : «Ce chien de l'Enfer apparaît dans les dernières maps du jeu, alors que la ville est en feu. Rapide et plus costaud que la moyenne, il crache du feu et se balade en groupe.»

LA BANSHEE : «Sorte de harpie qui attaque avec sa queue et tourne autour de la tête du héros. Elle ne fait pas forcément très mal, mais est particulièrement difficile à atteindre.»

L'HOMME-INSECTE : «Cet hybride, mi-fourmi, mi-cafard, mi-homme, vole autour du personnage à hauteur de sa taille. Il faut se méfier de ses grandes pinces coupantes.»

L'HOMME SANS VISAGE : «Voilà un zombie puissant - et très effrayant - qui parcourt les faubourgs de la City à la recherche de chair fraîche.»





tres

("Spirou", "Gaston
("Abominable") ou
designer de chacune
créer, sur celluloïde
lus vrais que nature.
lectif et de légendes
comme le véritable
teur nous les décrit,

monstre moyen. Har-
ouvent dans le jeu.»
qui se sert de son as-
Ce caméléon carnivo-

lu jeu (si l'on excepte
dé son bonnet et une
il cogne très fort !»
ce qui rampe rapide-
héros... puis revenir à

excessivement dange-
crétions visqueuses et
e.»
est capable d'avaler le
mâchoire à l'approche
pe le joueur avec son

les dernières maps du
aud que la moyenne, il

a queue et tourne au-
très mal, mais est par-

afard, mi-homme, vole
faut se méfier de ses

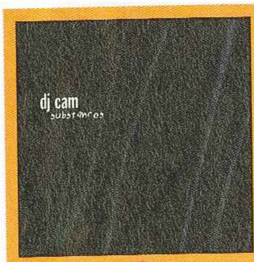




Zik

Les CD ne servent pas qu'à jouer aux jeux vidéo. Parfois, leur seul but est de noyer vos oreilles dans le bonheur. Démonstration en six actes.

par Vladimir Sebansky



DJ Cam

" Substances "
(Columbia)

Sans avoir le goût amer du catalogue, Dj Cam passe en revue nombre de styles de musiques dites New sounds ; rythmiques Hip-hop, sons Trip-hop (Dj Cam préfère dire "Abstract hi-hop") ou même remontant aux origines House avant de rebondir du côté de la Jungle, ces huit compositions entrecoupées de neuf amuse-gueules sonores sont l'œuvre d'un seul homme : Laurent, DJ français de 21 ans. DJ qui sait lâcher les platines pour nous faire découvrir toute sa sensibilité musicale et musicienne. "Substances" est un disque précieux et riche, qui sait rendre hommage au jazz ("Essence part one" - "Part six"), et aux musiques ethniques ("Meera", avec la chanteuse indienne Kakoli Sengupta).

INNERZONE ORCHESTRA

« Bug in the bassbin »
(Mowax / Source)

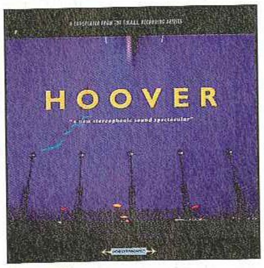
Carl Craig, l'un des papas de la techno de Detroit, s'offre là une petite virée plus expérimentale, plus loin des beats matraqueurs de la techno. Sept versions différentes du même morceau, "Bug in the Bassbin", dont quatre remixés par des invités. Particulièrement réussi et tout simplement génial, le Jazz Mix réenregistré par Carl Craig. Superbe.

Beck



Répéter que Beck est un génie serait comme taper sur un clou déjà enfoncé. Redire à quel point son dernier album "Odelay" est indispensable tiendrait du radotage. ("Odelay" est indispensable). Et paf, voilà qu'un maxi tiré de ce même album est tout aussi incontournable et vital. "Devils haircut", trois titres dont la version de l'album, un remix étourdissant des Dust Brothers et une version pseudo punk renommée American Wasteland.
Hop, on court l'acheter avec le sourire, hop, hop.

"Devils haircut "
(Geffen)



Hoover

"A new stereophonic sound spectacular"
(Small - Sony Music)

L'Angleterre n'a plus le monopole des sons Trip-hop et de l'expérimentation dans ces domaines. La Belgique avance ses pions avec Hoover, sorte de melting-pot de tout ce qui se fait dans le genre, des coups de samples, vitaminés avec une voix féminine toute douce (on pense à Portishead), et des guitares. Les nappes de synthé, très lentes, sont là pour faire planer, tandis qu'on suit les sautillements du chant charmant. Julee Cruise semble parfois nous attendre au tournant.

Pas étonnant de trouver, derrière les manettes au mixage, Roland Herrington (Bjork) toujours prêt pour tous les coups tordus.

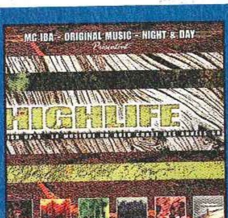
Kula Shaker

De la pop-groove énorme, qui se veut plus grosse que les bœufs qui l'ont inspirée, voilà ce que les Kula Shaker nous balance dans la face avec cet album sobrement appelé "k". Les guitares retournent pêcher dans le temps, vers les années 60 ou 70, sans trop savoir, toutes joyeuses d'être hésitantes. Les inspirations du groupe sont d'ailleurs rigoureusement tournées vers le passé.
Psychédélique ? Assurément. Mais sacrément speedé, et à la sauce British indéniable.



"k"
(Columbia)

C'est la mode depuis quelque temps maintenant, et nombreux sont ceux qui redécouvrent les musiques ethniques par l'intermédiaire de labels et d'artistes plus ou moins branchouilles. Peu importe, seul le résultat compte : la redécouverte de cultures musicales que nos oreilles nombrilistes oublient parfois trop vite.
Night & Day nous propose de redécouvrir les musiques qui foisonnaient dans les années 60 dans tous les pays de la côte Ouest africaine à travers une compilation pleine de goût. Enrichissantes, rafraîchissantes, ces musiques étaient bigrement en avance sur leur temps. Il n'est pas trop tard pour les découvrir avec cette compilation en double CD, un calme et ballade, l'autre speed et nerveux.



Highlife

"La musique du Gold Coast des années 60"
(Night & Day)



Arrachée au futur, c'est la course arcade la plus rapide, la plus étourdissante du millénaire.
Les graphismes - éblouissants, l'arsenal - foudroyant,
plus de vaisseaux, ce jeu marquera l'histoire.
Rythme d'enfer, overdose d'adrénaline, émotions fortes: wipeout 2097, la course ultime, la référence.
ARMES I:D/TURBO
ARMES I:D/QUAKEDISRUPTER
ARMES I:D/ELECTROBOLT
ARMES I:D/E-PAK
ARMES I:D/MISSILES
ASPIRATION LUCK-EES!
wipEout" 2097™
*MODEL SHOWN QIREX:TM. MODEL: QUANTAX 5 MK 2.11. ENGINE MODEL: 4D INTEGRATED ATTRACTOR DRIVE. WEAPONS CONTROL: XENITH FIREMASTER CONTROL SYSTEM. SHIELD SYSTEM (OPTIONAL): XENITH ARMAMASTER V1.4. INSURANCE GROUP: 752.01 SIDE IMPACT BARS (STANDARD). C2,000,000,000 CREDITS ON THE ROAD. (NO. PLATE NOT INCLUDED)
RE:SIGN(ED): THE @ITDESIGNERS REPUBLIC:MR
THE FUTURE IS WIPEOUT 2097
WIPE'OUT"/VO.2
RAPIDE. TROP RAPIDE™
ACCELERATED ADRENALIN RUSH
PSYGNOSIS
PlayStation
QIREX AG-SYS FEISAR AURICOM PIRANHA
http://www.psygnosis.com
ELECTRONICA
FORMAT:LP.2XDISCS:MC:CD
"PlayStation" AND "PlayStation" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. © 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. WIPEOUT™ AND PSYGNOSIS™ ARE TRADEMARKS OF PSYGNOSIS LTD
WIPE'OUT" 2097 RETROUVEZ LA MUSIQUE DU JEU SUR LA COMPILATION WIPEOUT 2097
DISPONIBLE EN CD ET K7!
14 TITRES TECHNO DONT 11 INÉDITS: FUTURE SOUND OF LONDON, FLUKE, CHEMICAL BROTHERS, UNDERWORLD, PHOTEK, PRODIGY, DAFT PUNK, SOURCE DIRECT, ORBITAL + LEFTFIELD

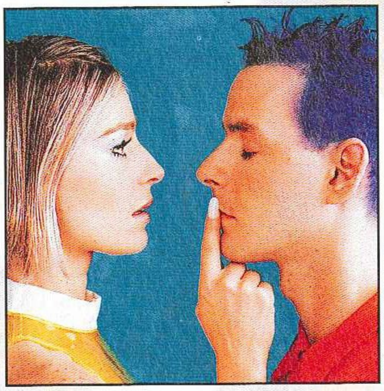
Zik

"ABC pour casser", un tube vendu à 50 000 exemplaires dont le clip comportait, ô surprise, des images de Tekken. Pour en savoir plus, PlayStation Magazine a rencontré les chanteurs de ce tube, Peter Kitsch et Olivia. Fans de la PlayStation, ils nous donnent leur avis sur les jeux vidéo et nous livrent leurs confidences sur leur univers musical.

TEXTE : DAVID TÉNÉ
PHOTOS : Pierre Blineau/David Téné

Interview Peter Kitsch & Olivia

Comment vous est venue l'idée de mettre des images de Tekken dans votre clip ?
Peter : Au départ, j'étais abonné à "Manga Player" parce que je suis fan de mangas. Et je trouvais que les images de Tekken correspondaient à l'esprit des mangas. De plus, la bagarre à laquelle se livrent les personnages de Tekken symbolise assez bien notre chanson (NDLR : "ABC pour casser") qui est une sorte de dispute verbale.


© Olivier Amsellem

Vous êtes joueurs ?
Olivia : Peter est joueur, oui...
Peter : Oui, enfin, quand j'ai le temps. Je me souviens d'une époque où j'étais complètement fan de Pac Man !

Qu'est-ce que vous pensez de Tekken 2 ?
Olivia : Je le trouve fabuleux. J'adore les graphismes : les personnages sont beaux et les femmes très réussies. En plus, ils sont attachants. Et je retrouve la grâce et la technique du Wu Shu, un art martial chinois que j'ai pratiqué pendant plusieurs années.
Peter : Moi, ce sont les images du jeu qui me fascinent... Elles me rappellent les dessins animés japonais qui ont bercé mon enfance. À mon avis, les types qui font ces jeux sont à la pointe de l'image. Il faut les suivre de près. Et tu sens qu'ils ne se moquent pas du monde.


©Pierre Blineau/David Téné

Que répondez-vous à ceux qui prétendent que les jeux vidéo sont violents ?
Olivia : Il y a des formes de violence beaucoup plus insidieuses...
Peter : Oui, comme les publicités à la télé qui te font du bourrage de crâne !

Est-ce que vous trouvez que les jeux vidéo font désormais partie de notre culture, au même titre que le cinéma ou la musique ?
Peter : Ce dont ne se rendent pas compte les adultes de plus de trente ans, c'est que les jeux vidéo sont pour les enfants de maintenant ce que le cinéma a été pour eux...
Olivia : Les jeux vidéo sont les jeux de société d'autrefois !

"ABC pour casser" explique comment rompre en utilisant l'alphabet. Comment vous est venue cette idée ?
Peter : Au départ, un copain m'a envoyé un texte intitulé "L'alphabet culotté" pour que j'en fasse la musique. Je le trouvais pas mal, mais je lui ai demandé de l'améliorer. C'est devenu "La Soupe à l'alphabet". Mais ça ne me plaisait toujours pas, alors je l'ai réécrit et c'est devenu "ABC pour casser". Pourquoi l'idée de l'alphabet me plaisait-elle ? Parce que je trouve qu'une histoire d'amour, ça commence par "A", ça se termine par "Z" et il y a plein d'étapes entre les deux.

Tu penses qu'une histoire d'amour se termine toujours ?
Peter : La plupart du temps, oui ! Mais en fait, pas complètement...
Olivia : Ça s'arrête d'une manière, ça reprend d'une autre...

Votre premier album vient de sortir. Quel travail cela vous a-t-il demandé ?
Peter : Le plus difficile dans un album, c'est l'écriture des chansons. Et là, c'est très variable : pour "ABC pour casser", ça m'a demandé six mois. Pour ma première chanson sortie en 1992 qui s'appelait "Dad, laisse-moi conduire la cad", j'avais mis cinq minutes !

Qu'est-ce qui vous a amenés à faire de la musique ?
Peter : Tout simplement parce que je n'ai pas envie de me retrouver au bureau tous les matins avec un patron sur le dos et des collègues avec qui je ne m'entendrai pas forcément... Et puis, je ne pourrais pas faire autre chose ! La musique, c'est ce que j'aime faire le plus au monde...
Olivia : Quitte à dépenser son énergie tous les jours pour essayer de vivre, autant faire quelque chose de magique qui va apporter quelque chose de positif aux gens. On essaye, par la chanson, de ramener les gens à des qualités qu'ils ont en eux.

Quels sont les conseils que vous donneriez à l'un de vos fans qui aimerait se lancer dans la musique ?
Peter : Avant toute chose, il faut être tenace, très tenace.
Olivia : Il faut aimer ce que l'on fait et cultiver ses différences tout en restant sincère. Et surtout, rester ouvert au monde extérieur. Aujourd'hui, un artiste ne peut plus rester dans sa bulle, il doit s'ouvrir au monde et trouver les moyens de communiquer.


©Pierre Blineau/David Téné

mportait, ô
Magazine
ia. Fans de
jeux vidéo
rs musical.
E : DAVID TÉNÉ
neau/David Téné

ivia

le trouvais
venu "La
plaisait
c'est devenu
de l'alphabet
ve qu'une
r "A", ça se
apes entre les

'amour se

! Mais en fait,

re, ça reprend

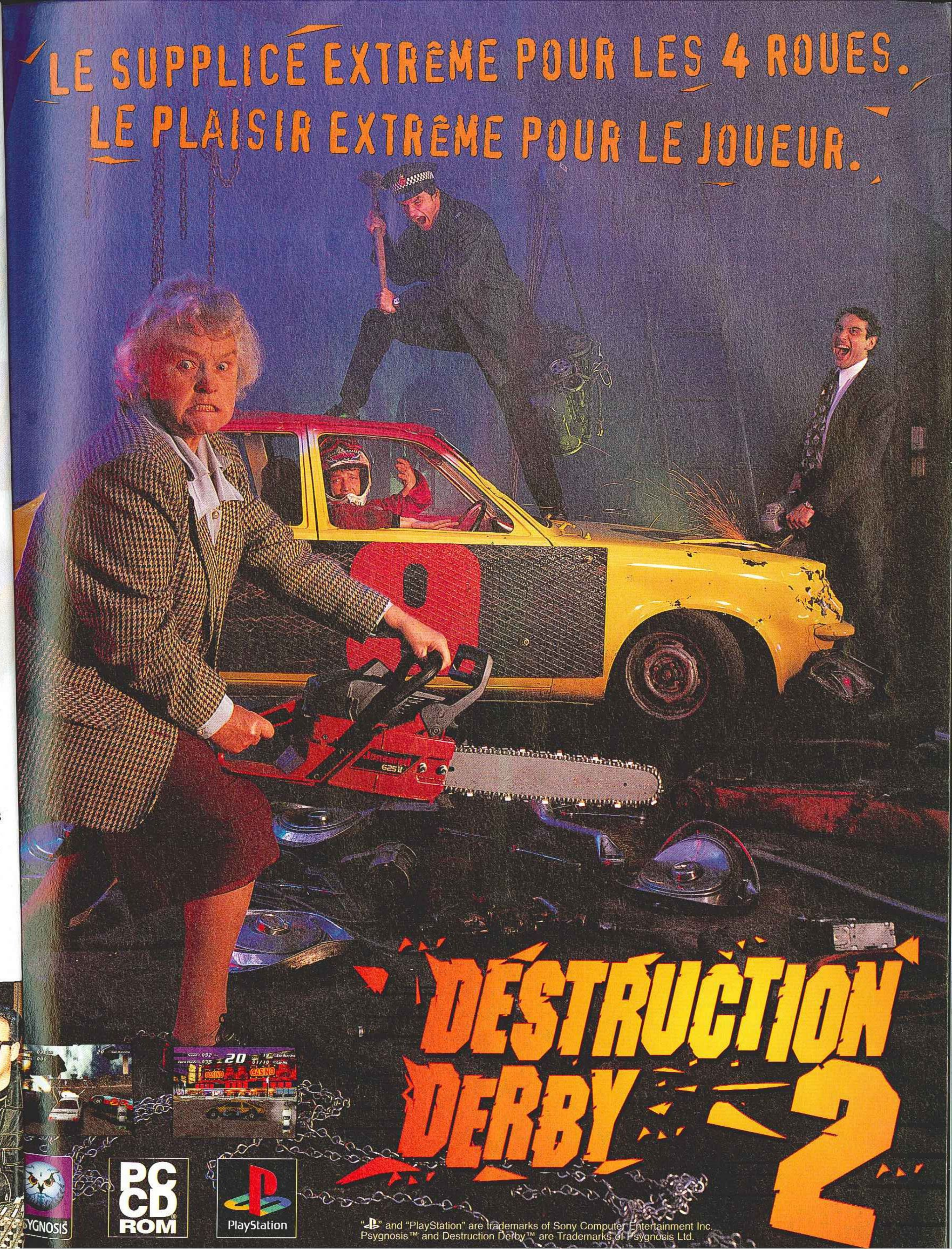
de sortir.
l demandé ?
re des
casser", ça m'a
en 1992 qui
is cinq

musique ?
e de me
sur le dos et des
.. Et puis, je ne
que j'aime faire

rs pour essayer
i va apporter
chanson, de

ez à l'un de





Fifa'97

Editeur : EA Sports
Disponibilité : Déc. 96

C'est reparti mon kiki ! Electronic Arts continue sur sa lancée et nous apporte encore une fois son lot de jeux de sport à base de licences officielles sur les titres fétiches qui ont fait sa renommée. Le basket et le football ont une fois encore la part belle. Action!

Grâce à son "Virtual Stadium", l'éditeur américain mise encore une fois sur les possibilités 3D de son moteur. L'impression de se sentir dans le match est toujours aussi saisissante. Comme pour la précédente version, Fifa'97 propose 7 vues de caméra au choix, la possibilité de jouer un match amical, un championnat entier avec les équipes de 1ère division de 11 nations, de disputer des matches en indoor ou à l'extérieur, etc. Pour couronner le tout, il y a même un système de transfert inédit qui permet de "vendre" ses propres joueurs à d'autres équipes. Bref, un titre qui va assurément plaire aux fans de ce sport.









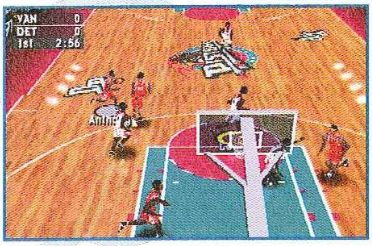
Rushes

450 000 unités de Formula One vendues en Europe. Pour Psygnosis, le succès est inespéré. Le jeu se classe ainsi meilleure vente de jeu PlayStation. Un best-seller !

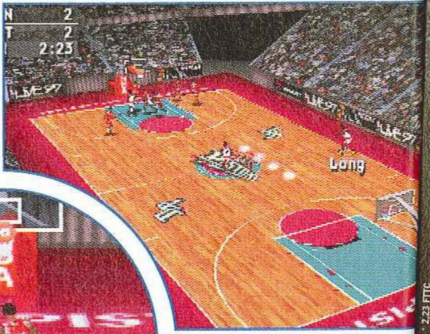
NBA live'97

Editeur : EA Sports
Disponibilité : Déc. 96

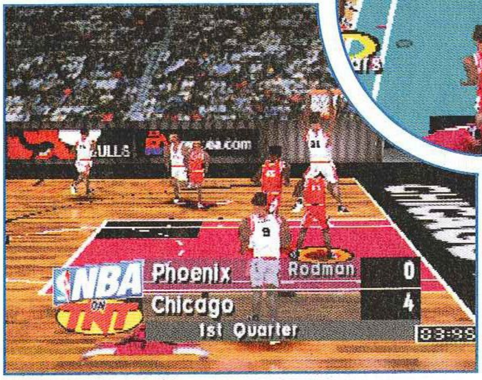
Après NBA in the Zone et Total NBA 96, voici le nouveau venu dans le monde du basket vidéoludique made in USA. Toujours sous licence officielle, ce qui signifie que les vrais basketteurs sont présents, Electronic Arts nous convie à sa table. Les plats sont plutôt alléchants : 3 modes de jeu au programme, 4 niveaux de difficulté et 3 types de compétitions. Durant les matches, que vous pourrez voir sous 11 angles de vue différents, les actions se déroulent à vitesse grand V, et dans une totale cohérence. On a affaire à du basket US, du vrai ! Rendez-vous prochainement pour le compte rendu complet !

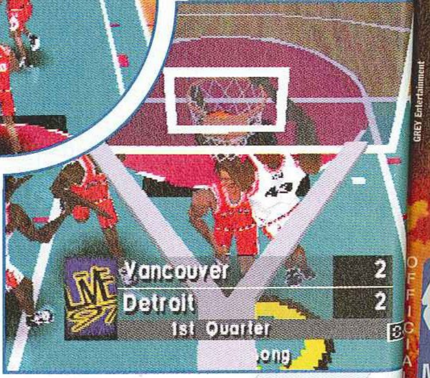






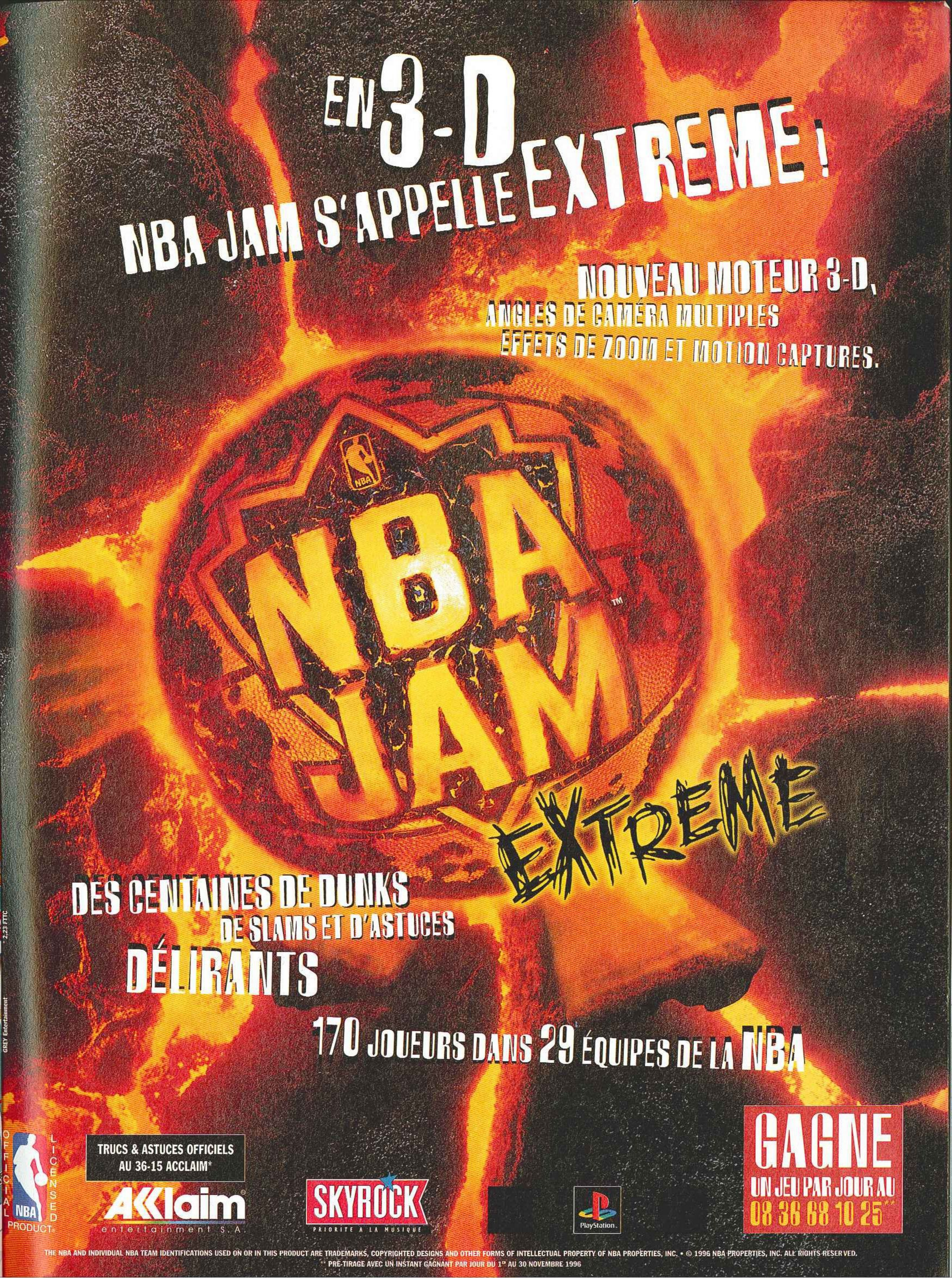


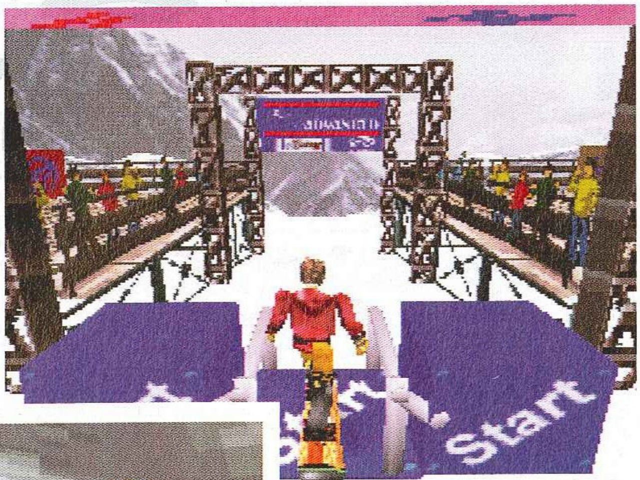






succès est ines-
ller !



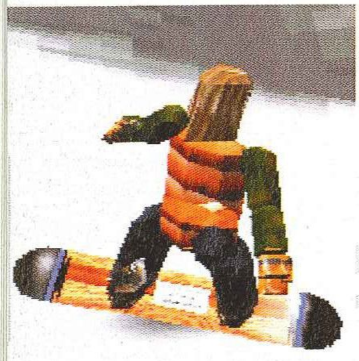


Cool Boarders

Et toile des neiges!

Editeur : UEP Systems
Disponibilité : Janvier 97

Le mois de janvier, l'hiver, les montagnes, les pistes enneigées... Tiens, se sont dit des développeurs, et si l'on faisait un jeu qui permette aux surfeurs des neiges de s'y croire sans se taper les longues files d'attente près des tire-fesses ? Malins qu'ils sont ! Nous voilà donc avec Cool Boarders. Planche de surf aux pieds, vous allez pouvoir dévaler des vallées recouvertes de poudreuse. Attention, le but et d'aller vite mais aussi de réaliser des figures acrobatiques. Facile. D'ailleurs, on s'entraîne tous les jours dans les couloirs de PlayStation Mag. Fille ou garçon - les jeux sexistes ne sont plus à la mode (le furent-ils ?) -, choix de la planche de surf, de sa couleur... à vous de préparer votre descente. Loin d'être une révolution, Cool Boarders s'annonce comme un titre sympa qui pourrait être au surf des neiges ce qu'un Ridge Racer premier du nom est aux courses automobiles.





Rushes

Sould Edge sortira au Japon le 20 décembre prochain. Dans cette version PlayStation, diverses modifications ont été apportées au jeu d'arcade. On trouvera entre autres choses les costumes «designés» par les fans du jeu. Une curiosité à ne pas manquer !

Les plus attendus à PlayStation Magazine



Final Fantasy VII
(Square Soft)



Soul Edge
(Namco)



Command and Conquer
(Westwood)



Porsche Challenge
(Sony C.E.)

Les indispensables de PlayStation Magazine



Tekken 2
(Namco)



Crash Bandicoot
(Universa INT. Studios)



Tomb Raider
(Eidos)



Les Chevaliers de Baphomet
(Revolution Software)

iens, se sont dit
rs des neiges de
-fesses ? Malins
aux pieds, vous
ention, le but et
ne. D'ailleurs, on
e ou garçon - les
planche de surf,
e révolution, Cool
urf des neiges ce

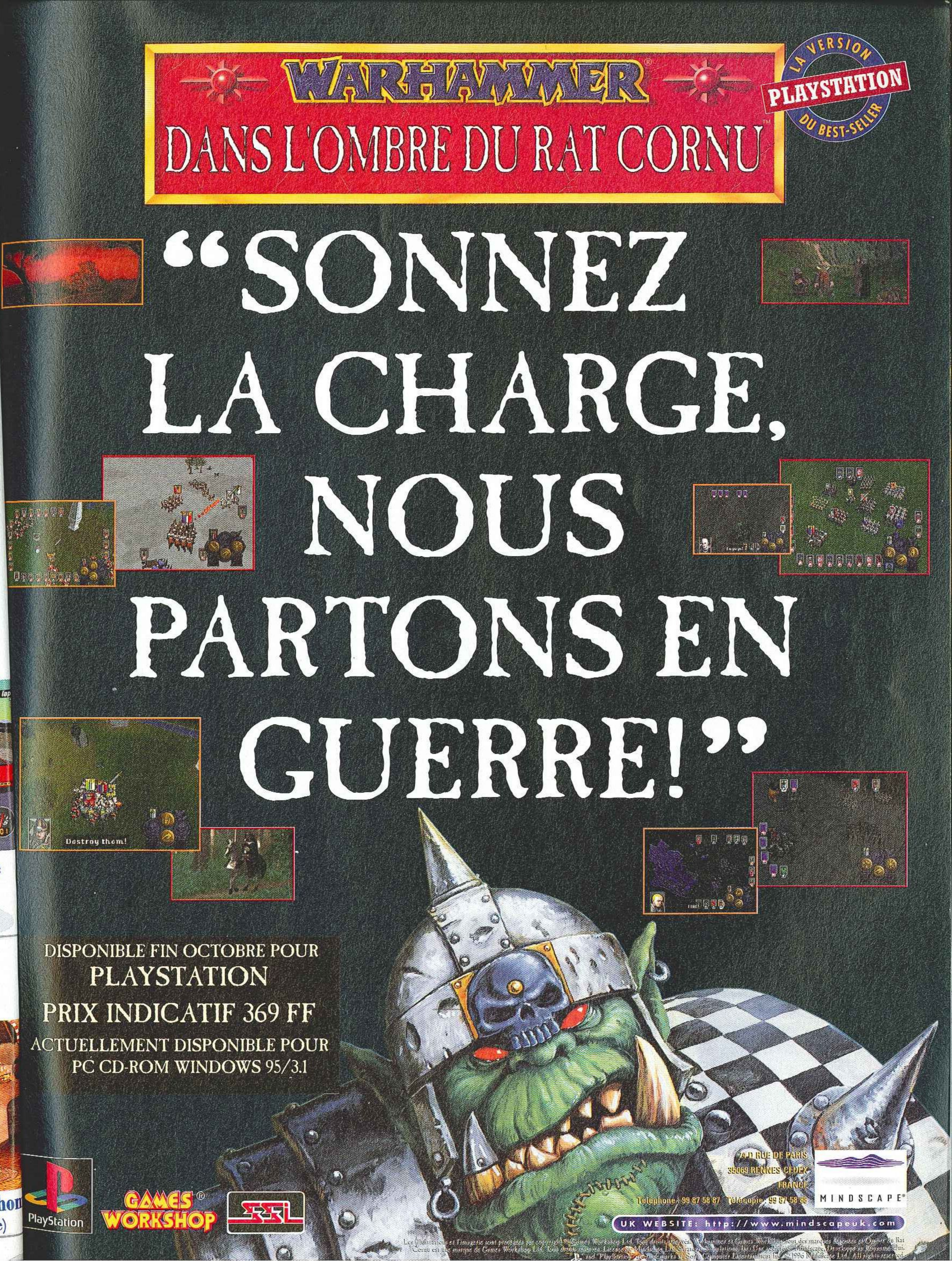
embre prochain.
modifications ont
vera entre autres
fans du jeu. Une

e

he Challenge
(Sony C.E.)

azine

evaliers de Baphon
evolution Software)



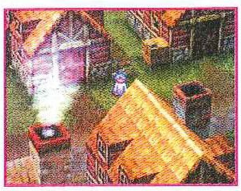
Qui prépare quoi ?
Qui rachète qui ?
Quelle rumeur de quoi de qui comment ?
Tout le petit monde de la Playstation s'agite.

News of the World PlayStation

Par Vladimir Sebansky

RPG à la pelle





Breath of Fire 3 (Capcom)

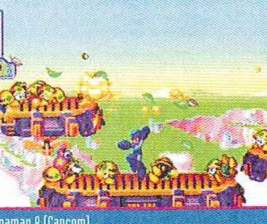
Après avoir pleuré pour en avoir, voici qu'enfin des tonnes de RPG sont en préparation un peu partout pour la PlayStation. Chez Namco, tiens, l'équipe qui avait réalisé Tales of Phantasia sur Super Nintendo nous prépare Tales of Destiny sur PlayStation. La date de sortie en Europe n'est pas connue.
Un autre RPG déjà annoncé pour la Saturn de Sega, Tactics Orcs, est en cours de développement pour la PlayStation. Ainsi que Breath of Fire 3, une série que Capcom a démarrée sur les consoles 16 bits et qui fait ses premiers pas sur 32 bits. Là aussi, c'est prévu pour l'année prochaine.
Au passage, Sony semble avoir des problèmes de droits et de licence avec Arc the Lad, qui nous avait été promis pour l'année prochaine. Le jeu ne verra peut-être pas le jour.
Les RPG furent très populaires sur consoles 16 bits. Souhaitons que tous ces titres arrivent sans trop tarder en Europe.

Telex

◆ Ed Boon, l'un des créateurs de la série Mortal Kombat, a démenti les rumeurs prétendant qu'il bossait déjà sur 3D Mortal Kombat 4. "Le scénario n'est même pas écrit", dit-il. C'est vrai que le scénario, dans MK, c'est super important. ◆

Nostalgie et souvenirs

J'ai essayé de me retenir, et pourtant voilà que des larmes d'émotion quittent mes yeux pour s'écraser tristement sur mon clavier : Megaman est de retour. Je ne peux plus compter le nombre d'heures passées en compagnie du gentil garçon-robot-super-héros, c'est impossible. Pensez-donc, il s'agit du huitième épisode, carrément. Peut-être la plus longue série que le jeu vidéo ait jamais connue.
Megaman 8 sur PlayStation nous apportera peut-être un peu d'air frais, à l'heure de la 3D à tout va où tout le monde copie tout le monde. Capcom nous renvoie aux bases du jeu vidéo, bases qui sont, j'en suis sûr encore, sacrément efficaces. Même si le jeu est en 2D, Megaman 8 ne sera pas indigne de la PlayStation, avec des couleurs partout, du son de qualité CD et des scrollings en parallaxe. La nostalgie me gagne, vivement décembre, date de sortie prévue de Megaman 8 au Japon.



Megaman 8 (Capcom)

On débauche

Les jeux de sport ne sont pas encore le point fort de la PlayStation. Pourtant, de plus en plus de titres du genre sont en préparation, ce qui semble être une politique délibérée de Sony. Pour renforcer sa position dans ce domaine et confirmer cette direction, Sony Interactive Studios vient de débaucher un ancien de Sega Sports, Chris Cutliff. Ce nouveau venu dans la famille Sony se fera la main sur NBA Shootout '97, domaine qu'il connaît déjà sur le bout des doigts puisqu'il avait déjà bossé sur NBA Action chez Sega.

Rumeurs

Des rumeurs persistent ces derniers temps, essayant de faire croire que face à la sortie de la Nintendo 64, Sony avait l'intention de faire chuter le prix de la PlayStation. Le prix alléchant de 150 dollars (environ 750 balles) traînait sur toutes les bouches. Cette rumeur a été démentie par Sony. Tout va bien du côté des ventes de la PlayStation au Japon, et la PlayStation ne devrait pas baisser avant l'été prochain maintenant.

ment ?
tion

on

gie et
nirs

que des larmes
r tristement sur
ne peux plus
compagnie du
ossible. Pensez-
ment. Peut-être
nais connue.
ra peut-être un
t va où tout le
ous renvoie aux
suis sûr encore,
2D, Megaman 8
vec des couleurs



rs

ps, essayant de faire
o 64, Sony avait l'in-
Station. Le prix allé-
s) traînait sur toutes
tie par Sony. Tout va
ation au Japon, et la
vant l'été prochain

Sony
s'attaque aux pirates

Le papa de la PlayStation a décidé d'en mettre un coup contre les pirates. La maison mère est en procès en ce moment contre plusieurs sociétés installées à New York, Miami, Toronto et d'autres en Californie ; sociétés accusées de vendre et de distribuer des copies pirates de jeux PlayStation.
Bien que distribuées aux States et en Europe, ces copies semblent provenir d'Asie. Cela ne devrait être que le début de la guerre que Sony va mener contre les pirates, de plus en plus nombreux au vu du succès de la machine.

Telex

◆ On râle contre les contrefaçons chinoises, mais on est bien content d'aller s'y installer pour plumer la vache à lait naissante. C'est Taito qui s'y colle cette fois-ci, et qui annonce la création très prochaine d'un centre de jeux à Pékin. Séga et Namco ont déjà des opérations de ce genre en cours. ◆

Un CD audio WipEout 2097

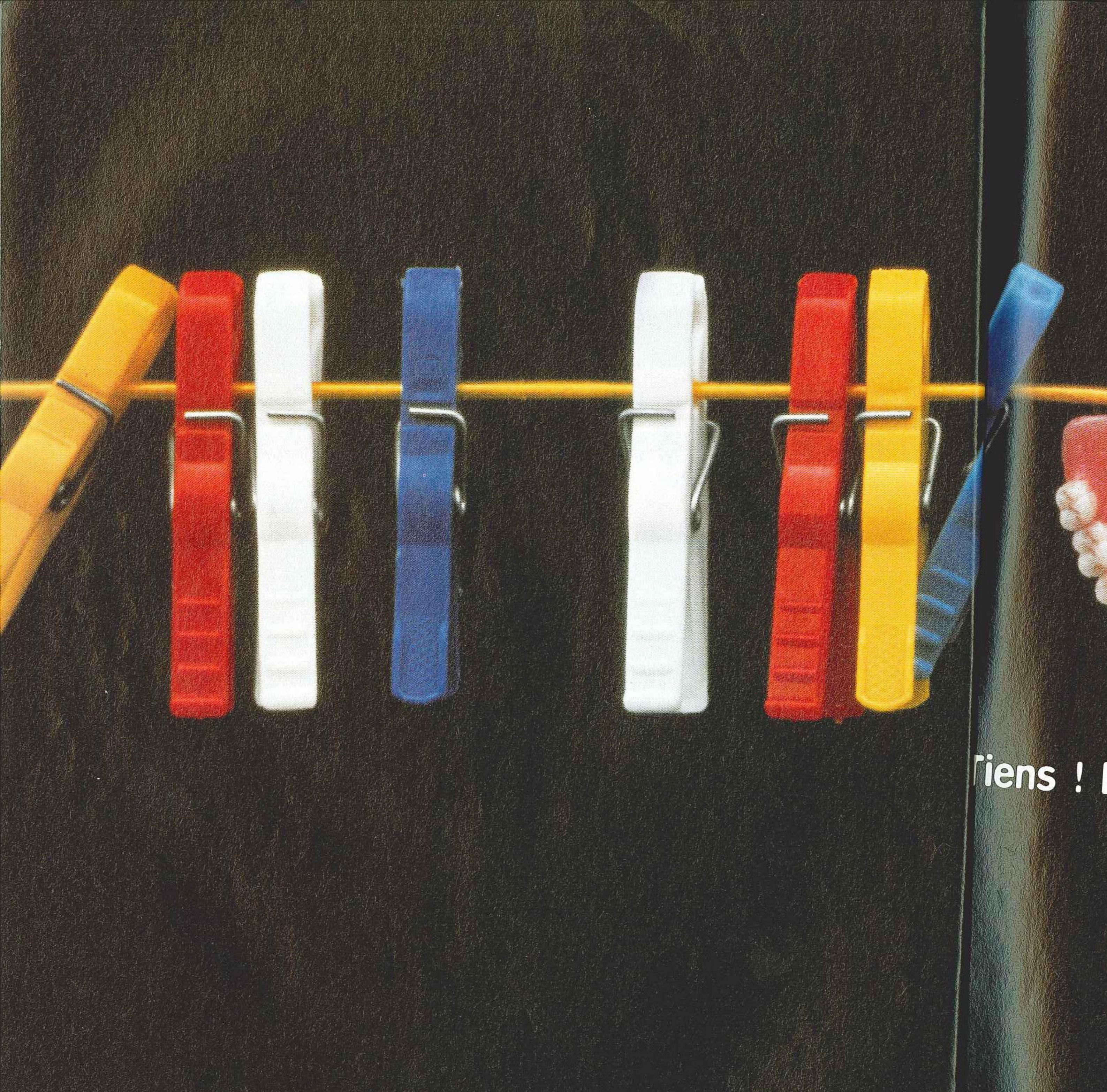
Vous ne rêvez pas. Alors que le jeu WipEout 2097 est en magasin, voilà que le CD audio des musiques techno de ce jeu est en vente chez tous les bons disquaires. Sur ce CD, de la Jungle, de la techno, du trip-trop, du space disco pour une ambiance, certes, un peu bizarre, mais néanmoins délirante. Les amateurs de The Prodigy, Underworld, The Future Sound of London, Fluke, etc., ne resteront pas indifférents à ce titre qui reste néanmoins très "jeu vidéo".





Telex

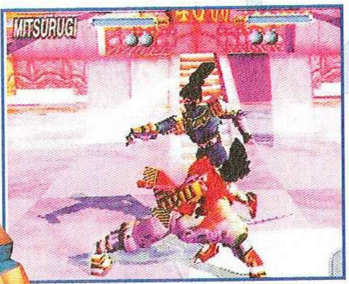
◆ Blam, toute nouvelle boîte de développement formée par deux anciens de Crystal Dynamics, Jay Minn et Jeronimo Barrera, auteurs de Total Eclipse et Off World Interceptor, vient de signer son premier titre avec BMG Interactive chez les Ricains. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure. On a le temps de voir venir, car le jeu est prévu pour 98. ◆




REFLEXION FAITE
Tiens ! Le voisin a déjà acheté STAR GLADIATOR.
Entrez dans l'arène de la 3 D
avec Star Gladiator !
Star Gladiator, le dernier né de Capcom,
est un jeu de baston révolutionnaire :
entièrement en 3 D,
décors en mouvement perpétuel,
fluidité dans l'enchaînement
des coups exceptionnelle,
mapping de textures...
Plasma Combos, Plasma Reverses
ou Plasma Strikes,
tous les coups sont permis
pour éliminer June, Gerelt,
Gamof et autres combattants.
Attention à ne pas vous y casser les dents !
STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
WINNER
Station
The PlayStation logo are
Computer Entertainment.

Soul Edge













Editeur : Namco
Disponibilité : 1er trimestre 1997

Inutile de présenter cette société, déjà "responsable" entre autres des fabuleux Tekken 1 et 2. Namco est en effet passé maître dans la conception des jeux de combat en 3D spectaculaires. Cette fois, les personnages, au nombre de dix, possèdent des armes blanches ! À la manière d'un Star Gladiator testé dans ce numéro, les évolutions des combattants se font dans tout le décor, à 360°. Violent et beau, ce titre issu de l'Arcade sera certainement l'une des attractions de ce prochain début d'année. À suivre de près...

Rushes

Squaresoft entend vendre quelque 2,5 millions d'unités de son jeu Final fantasy VII, lors de sa sortie le 31 janvier prochain au Japon. À noter que le jeu, qui devait initialement tenir sur deux CD, sera contenu désormais sur trois CD ! Jusqu'où iront-ils ? Ce changement de programme pourrait aussi retarder la sortie. De plus, le jeu sera dispo en Convenient Stores, c'est-à-dire en supermarché, genre G20 ! Hallucinant !

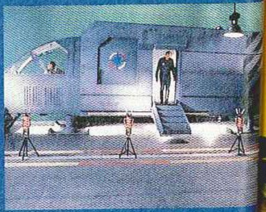


Wing Commander IV

Editeur : Electronic Arts
Sortie prévue : Décembre 96



Après avoir adapté le troisième volet de la saga Wing Commander, Electronic Arts se propose de nous renvoyer dans les étoiles avec un quatrième et explosif volet. Wing Co., c'est le jeu le plus cher de l'histoire du cinéma : 60 millions de francs ! La moitié d'un budget d'un film comme la Reine Margot... On retrouve donc le brave colonel héros des épisodes précédents qui était jusqu'alors en lutte contre les hommes-tigres, les Kilrathi, incarné par le toujours fidèle Mark Hamill qu'on ne vous fera plus l'affront de présenter. Une fois encore, il s'agit de suivre une histoire racontée lors de séquence cinéma de toute beauté. Une fois les décisions prises, car c'est là le côté aventure du jeu, le joueur se lance alors dans une phase action aux commandes d'un vaisseau spatial de chasse. Si le principe reste le même que pour Wing Co 3, les graphimes ont été nettement améliorés pour ce nouvel épisode, en particulier en ce qui concerne les scènes cinématiques vraiment impressionnantes pour certaines. Un titre à mi-chemin entre le jeu et le cinéma.



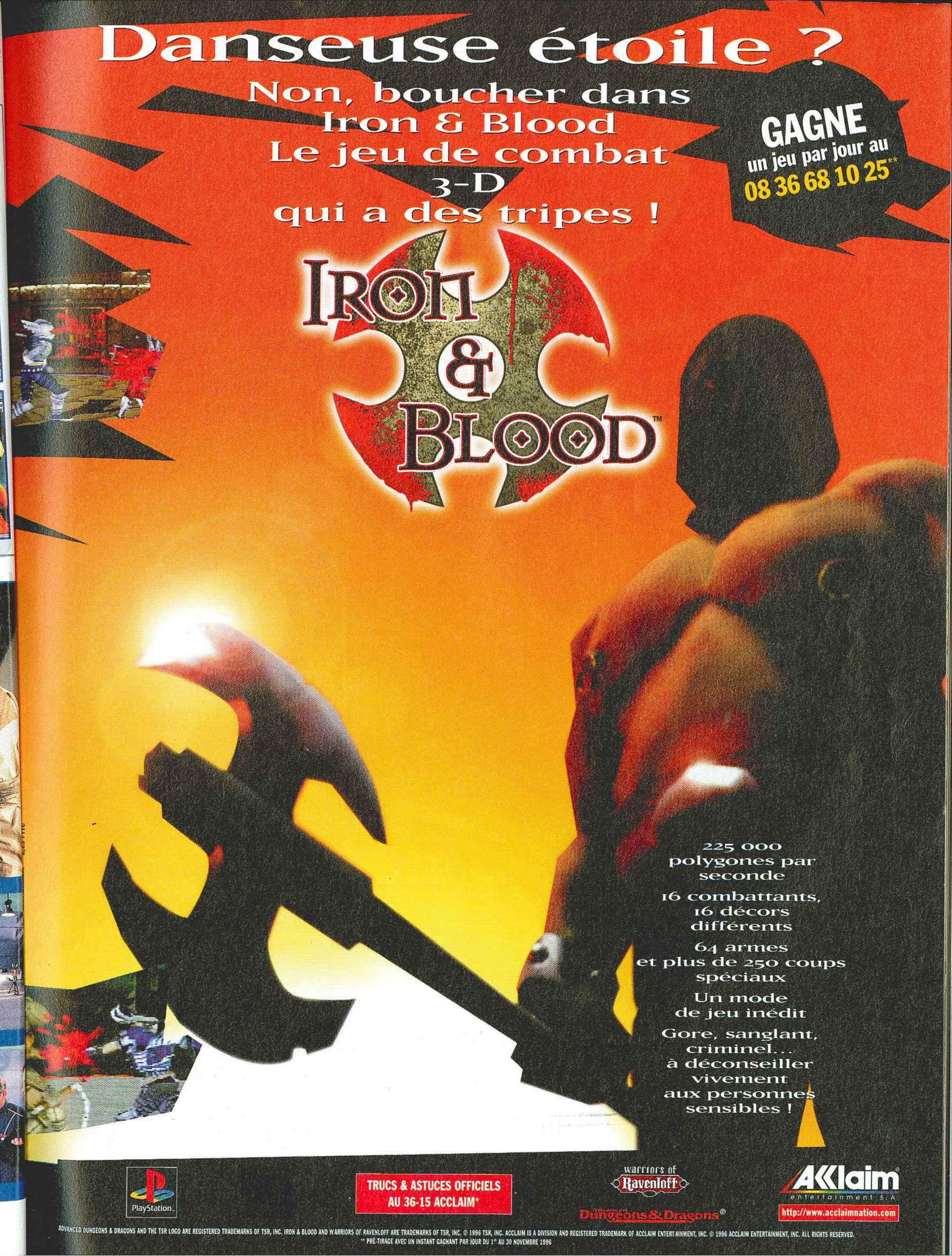










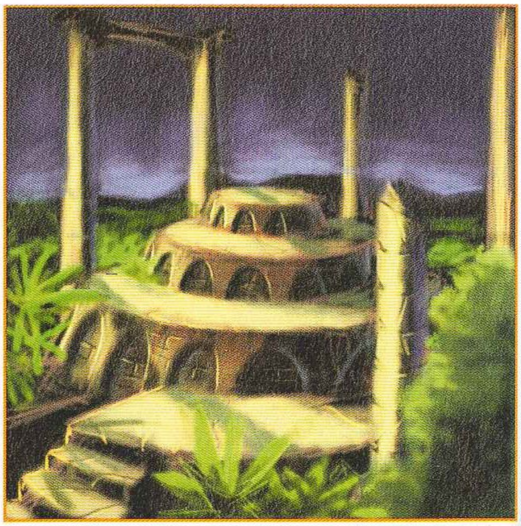


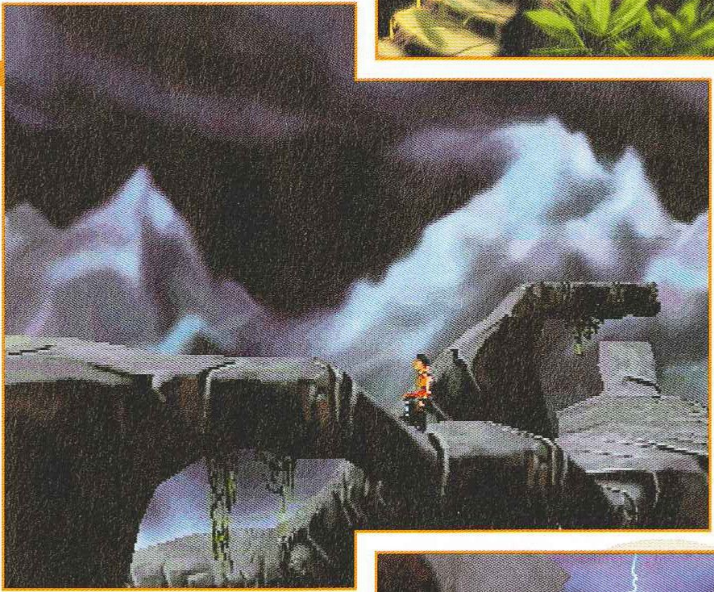
Danseuse étoile ?
Non, boucher dans
Iron & Blood
Le jeu de combat
3-D
qui a des tripes !
GAGNE
un jeu par jour au
08 36 68 10 25**
IRON & BLOOD™
225 000
polygones par
seconde
16 combattants,
16 décors
différents
64 armes
et plus de 250 coups
spéciaux
Un mode
de jeu inédit
Gore, sanglant,
criminel...
à déconseiller
vivement
aux personnes
sensibles !
PlayStation
TRUCS & ASTUCES OFFICIELS
AU 36-15 ACCLAIM*
warriors of
Ravenloft
Advanced Dungeons & Dragons®
Acclaim®
entertainment S.A.
http://www.acclaimnation.com
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS AND THE TSR LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TSR, INC. IRON & BLOOD AND WARRIORS OF RAVENLOFT ARE TRADEMARKS OF TSR, INC. © 1996 TSR, INC. ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
** PRÉ-TIRAGE AVEC UN INSTANT GAGNANT PAR JOUR DU 1er AU 30 NOVEMBRE 1996

Wild 9's

Le retour du maître

Par Raoul Volfoni

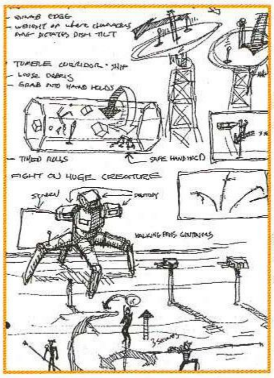








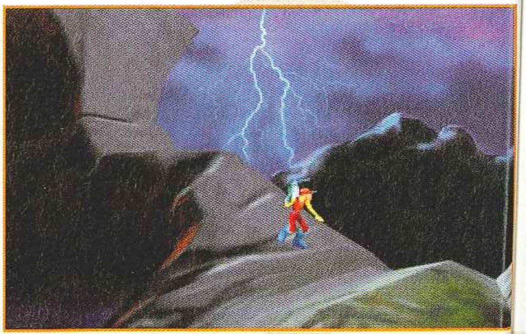
David Perry l'avait annoncé. Earthworm Jim 2 serait son dernier jeu sur 16 bits. Aussi attendait-on impatiemment de ses nouvelles. Des nouvelles, nous en avons reçues, toutes fraîches, et surtout toutes réjouissantes. Le créateur de Cool Spot et d'Earthworm Jim s'est remis au travail d'arrache-pied. Nom du projet : Wild 9's. Attention, c'est de la matière radioactive !

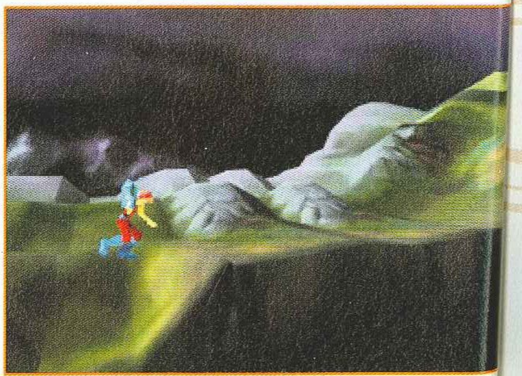


Wild 9's est en fait l'équivalent de notre Club des cinq. Mais en version beaucoup plus étoffée et complexe. Restituons les choses... L'histoire se déroule en plein XXIe siècle, à Annapolis Cluster (un système comptant six soleils et une foule de planètes reliées entre elles par des tubes), sous le joug d'un dénommé Karn, âgé de 376 ans et mesurant la bagatelle de deux terrains de football. Sa principale arme : le Zero Cannon, qui décourage quiconque ose s'approcher de lui à moins de 500 miles. Il dispose en plus d'une armée redoutable, dirigée par le Colonel Curtz. Parallèlement, Wex, orphelin depuis que ses parents ont essuyé une attaque alien, cherche désespérément le chemin de la Terre, sa planète natale.

Le Gant magique

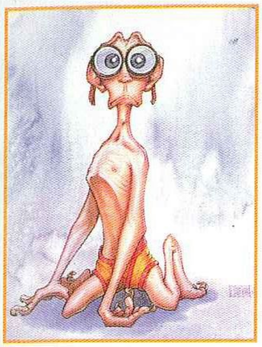
C'est en visitant une des multiples planètes du système, que Wex va faire la découverte qui va le propulser dans l'aventure. Cette découverte n'est autre qu'un gant. Mais dissimulé dans cet objet se cache en fait une redoutable arme : pointé vers un roc, le gant est capable de le pulvériser. Mieux, en fonction de la position de la main, le tir

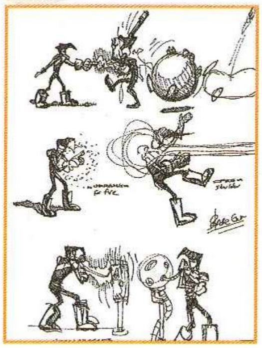




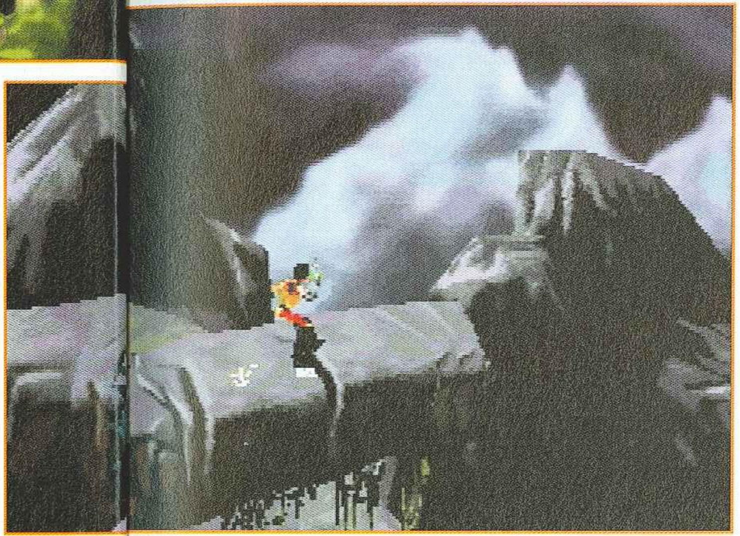


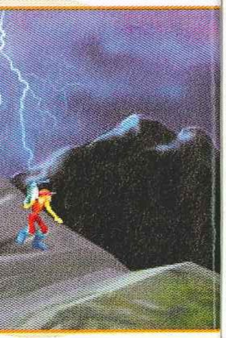




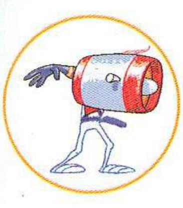


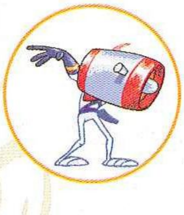














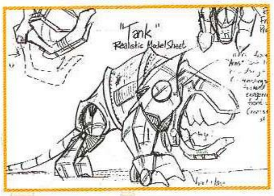
n'est pas le même. Wex n'est désormais plus seul. D'autant plus que se cache à l'intérieur de celui-ci B'Angus, une créature minable mais pourtant attachante. Sans doute est-ce là le lot des créatures de ce genre... regardez donc Bernard Kouchner. Mais pour leur bonheur à tous les deux, ils vont faire la rencontre de huit jeunes adolescents, dont les familles ont toutes été décimées par Karn et ses sbires. Désemparés et révoltés à la fois, ils vont voir en Wex leur leader, celui qui va les mener à la bataille contre Karn et son armée... Ce groupe s'appellera désormais Wild 9's. Voilà posée la trame de ce jeu qui abrite un scénario béton.

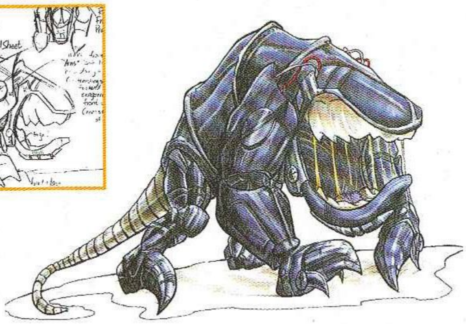
Du côté de Shiny Entertainment, la compagnie fondée par David Perry (voir notre encadré) en 1993, lorsque l'on fait un jeu, on le conçoit de A à Z, et on crée tout un environnement : des origines, un scénario, un monde... C'est exactement ce qui a été fait sur Wild 9's. Prévu pour une sortie mondiale le 9 avril 1997 (si les délais sont bien tenus, ce qui n'est pas de la plus grande évidence), ce titre est avant tout un jeu d'action et de plates-formes. Aussi, vous devrez diriger Wex et son B'Angus à travers le monde de Cluster, navigant de planète en planète grâce aux chemins qui les relient. Graphiquement, il semble que l'on prenne le chemin d'un jeu splendide, même si ce que vous

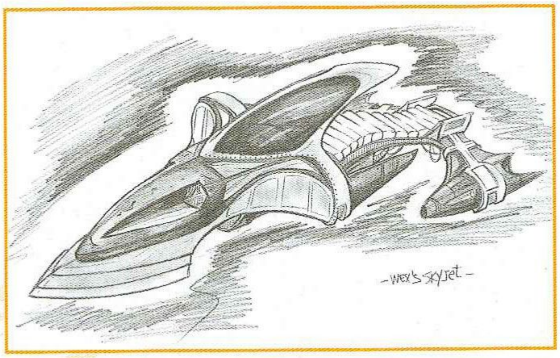
Wild 9's



MDK sera le prochain titre fort de David Perry... sur PC. Néanmoins, il y a bon espoir que le jeu soit adapté sur PlayStation dans le courant de l'année 97.



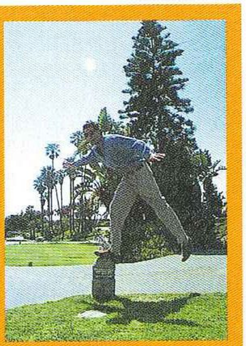




pouvez voir n'est pas encore tout à fait représentatif du jeu non terminé, mais au principe éprouvé, voire éculé. Je ne vous cacherai pas que les informations sur le jeu en lui-même sont plutôt rares, si ce n'est que le titre devrait contenir neuf mondes, dans lesquels vous affronterez Black Sheep, le Colonel Curtz et tous les acolytes de Karn. Il est cependant une évidence : votre arme sera le gant que porte Wex, qui pourra tirer des rafales de "laser", des faisceaux lumineux, des faisceaux d'énergie... En attendant, je vous invite à découvrir Monsieur Perry, le Grand, et à contempler les magnifiques croquis et photos qu'il nous a préparés.

EDITEUR : Interplay
Disponibilité : prévue pour avril 1997

DAVID PERRY



David Perry est un grand monsieur des jeux vidéo. D'une part parce qu'il mesure deux mètres au garrot, et d'autre part parce qu'il a à son actif des jeux mythiques tels qu'Aladdin sur Megadrive (une référence), Les Tortues Ninja, Cool Spot, ou encore l'éternel Earthworm Jim. Mais avant d'en arriver là, il a fallu qu'il travaille d'arrache-pied. Lorsqu'il a quitté son Irlande natale à l'âge de 17 ans, après avoir programmé dans sa chambre quelques programmes simples qui jetaient les bases d'un jeu, notre homme est venu vivre à Londres. Sur place, il a vite trouvé du travail, et c'est là qu'il a développé ses premiers grands titres. Puis, en 1993, il a quitté l'humidité de Londres pour le soleil de la Californie. À peine arrivé, il a fondé Shiny Entertainment et s'est allié avec le fabricant de jouets Playmates. Leur collaboration a donné Earthworm Jim, un jeu magnifique (mais aussi un cartoon et des jouets) sur 16 bits, avec un humour très british et une qualité ludique phénoménale. Avec Earthworm Jim 2, Perry avait annoncé la fin du développement sur 16 bits, et le début de ses travaux sur 32 bits. Le premier jeu 32 bits sera en fait un faux, puisqu'il ne s'agira que d'un portage d'Earthworm Jim 2 sur PlayStation. Le principe est d'ailleurs discutable, mais il pourra permettre aux possesseurs de PlayStation de découvrir ce jeu (légèrement relooké quand même). Les choses sérieuses ne débuteront vraiment qu'avec Wild 9's... David Perry travaille également sur MDK, un jeu PC (son premier), qui devrait être adapté sur PlayStation, et qui fait beaucoup de bruit dans le monde micro. Avec deux jeux tels que ceux-là, le Grand David n'a pas fini de faire parler de lui...





Earthworm Jim kesako ?

Earthworm en PlayStation ? Après des aventures burlesques sur console 16 bits, le ver de terre le plus redoutable de l'histoire du jeu vidéo arrive sur PlayStation. Attendez-vous à voir ce curieux héros débarquer chez vous aux alentours des mois de janvier-février. Wild 9's quant à lui devrait arriver en avril 97. Jim sera donc l'occasion de faire connaissance avec David Perry.



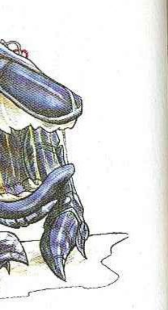


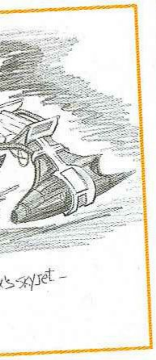




BABY NINES









s il pourra permettre aux
outeront vraiment qu'avec
yStation, et qui fait beau-
de lui...

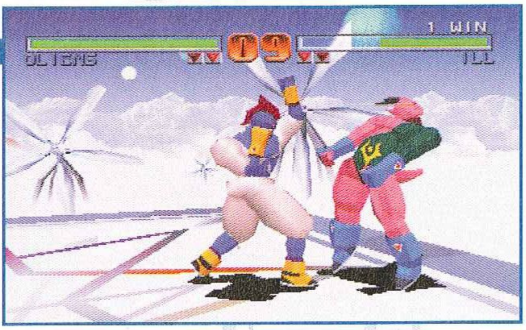






Tobal N°1

Toriyama au coeur de la bagarre !







Par Nourdine Nini

Akira Toriyama, pour les quelques personnes qui ne connaîtraient pas, n'est autre que le père de Dragon Ball. Square Soft, pour ceux qui ne le sauraient pas, n'est autre que l'un des principaux éditeurs nippons - si ce n'est le principal - dans le domaine du jeu de rôles au Japon. On lui doit notamment la série des Final Fantasy, le dernier en date étant le VIIe qui promet énormément et dont nous vous avons déjà parlé. De l'alliance de ces deux stars est né Tobal n°1...

Un déplacement en 3 D !

En réalité, c'est Dream Project (Tekken 1) qui a programmé le jeu pour Square. Quant à Toriyama, il a bien gentiment dans son coin dessiné tous les personnages que l'on retrouve dans Tobal n°1. Huit en tout. De l'imposante catcheuse au robot débile en passant par le dragon ou le petit vieux virevoltant, il y en a pour tous les goûts ! Pourtant ne vous fiez pas trop aux images ici présentes, elles sont assez trompeuses. En effet, bien que les décors soient graphiquement "faiblards", l'accent a plutôt été mis sur les animations, très impressionnantes. Le maniement est complètement différent de celui de Tekken 2. Imaginez : pour sauter, il vous faudra appuyer sur un bouton ! Pareil pour la parade. Les directions "haut" et "bas" servant elles à diriger le personnage à l'intérieur du décor. Et donc à esquiver. C'est ça la 3D ! Les créateurs ont également inséré un mode "Quest" ! Un titre qui devrait faire grand bruit lors de sa sortie.





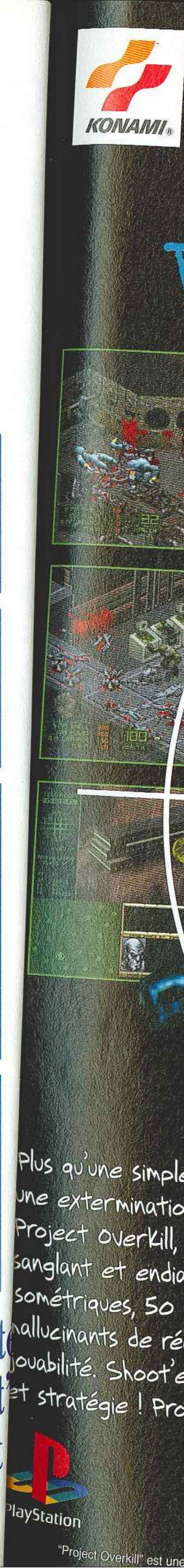


Editeur : Squaresoft
Disponibilité : Février-Mars 1997

Pas de CD de démos FF VII dans la version "Europe"

Contrairement au "package" PlayStation japonais dans lequel on pouvait trouver en plus du jeu Tobal n°1, un CD de démo de Final Fantasy VII, Ze RPG Game, la version française elle, ne le contiendra pas. Pourquoi ? Bonne question, merci de l'avoir posée... Certainement parce que le coût d'un double CD est trop élevé. Bref, vous voilà prévenus, ne vous attendez donc pas à trouver quelque chose que vous n'aurez pas, car il n'y sera pas !

Des animations d'une fluidité parfaite et un mode "quest" qui rehausse l'intérêt




KONAMI
SI CERTAINS NE PARTAGENT PAS VOTRE AVIS,
MONTREZ-LEUR VOS ARGUMENTS !
Plus qu'une simple mission :
une extermination !
Project Overkill, jeu militaire et stratégique, sanglant et endiablé, offre des vues en 3D isométriques, 50 niveaux différents, des graphismes hallucinants de réalisme et surtout, une excellente jouabilité. Shoot'em up, science-fiction, action et stratégie ! Project Overkill : c'est tout ça !
4 personnages avec différents caractères
50 missions
Plus de 20 méthodes de destruction
PROJECT OVERKILL
KONAMI
PlayStation
Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h
MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES
3615 Ubi Soft
Infos,Trucs et Astuces
distribué par
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
http://www.ubisoft.fr
"Project Overkill" est une marque déposée de Konami Co., Ltd © 1996 Konami Co. et " PlayStation ", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS
CRASH BANDICOOT
La dernière merveille de l'équipe Naughty Dog ! Un animal délirant, entre un renard et un diable de Tazmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante !
NEW
Accrochez-vous, voici CRASH BANDICOT, la «Révolution» !!!
La PlayStation + 1 Manette
OFFRE SPÉCIALE A venir découvrir en magasin !
CATALOGUE PLAYSTATION N° 4
Micromania et Sony Computer Entertainment présentent les meilleurs jeux PlayStation 96
Le catalogue PlayStation n°4
28 pages tout en couleurs, bientôt disponible chez Micromania !!
wipEout 2097
Mettez-vous aux commandes de l'un des 10 vaisseaux et éprouvez les sensations de l'extrême ! Combattez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des 8 gigantesques circuits !
NEW
NEW
DIE HARD TRILOGY
Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante : un cocktail qui fait de ce jeu une bombe sur PSX. Déjouez des terroristes dans une immense tour de cristal, protégez des innocents dans un aéroport ou désamorcez des bombes dans New-York en taxi : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. Que demander de mieux !!
Offre Spéciale ! 1 000 T-SHIRTS GRATUITS* AVEC L'ACHAT DU JEU
Destruction Derby II
NEW
La suite du jeu de Psygnosis enfin sur Playstation, en exclusivité ! Plus de circuits, plus de vitesse !! Réellement impressionnant, Destruction Derby 2 vous fera faire le plein de nouvelles sensations !
SOVIET STRIKE
NEW
L'URSS s'est soudain effrondée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de conflits ethniques ainsi que des milliers d'armes nucléaires et chimiques. Quelque part dans l'ombre, un fou cupide et impitoyable s'apprête à mélanger ces ingrédients mortels.
STREET RACER
NEW
Avec Street Racer vous pourrez jouer jusqu'à 8 sur le même écran et jouer des coudes dans des virages sinueux sur une multitude de circuits. Des bonus «à gogo» vous aideront à mettre vos adversaires hors-course. Jeu plein d'humour et de couleurs vives !!!
BURNING ROAD
Concourrez sur l'un des 3 circuits proposés et évitez des obstacles délirants (tonneaux, barrières...). Faites des envolées sur les bosses, des dérapages sous la neige et la pluie et terminez le premier au volant de votre 4 x 4.
NEW
STAR GLADIATOR
NEW
Il arrive le dernier jeu de combat de chez CAPCOM ! Devenez l'un des 10 participants au grand tournoi intergalactique qui déterminera le combattant le plus puissant ayant jamais existé. Fluidité des mouvements et des personnages poussée à l'extrême dans ce jeu de baston entièrement en 3D.
FORMULA 1
NEW
Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 «Grand Prix» d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 96 !
ADELAIDE
NEW
TEKKEN 2
Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le meilleur jeu de baston 3D de l'année !
5 NOUVEAUX MICROMANIA !!
MICROMANIA CERGY Novembre !
MICROMANIA CRÉTEIL Ouvert !
MICROMANIA BELLE ÉPINE Ouvert !
MICROMANIA St-QUENTIN-EN-YVELINES Novembre !
MICROMANIA ITALIE 2 Novembre !
NEW
FIFA 97
NEW
NEW
MICROMANIA
Centre Ccial Créteil des 3
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 CERGY
MICROMANIA
Centre Commercial Rosny
Tél. 02 48 54 73 07
MICROMANIA
Centre Commercial Parino
93006 Aulnay-sous-Bois
MICROMANIA
Centre Ccial Evry 2
MICROMANIA
Centre Ccial Les Ulis 2
MICROMANIA
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra
MICROMANIA
privilèges

Command & Conquer



Par Raymond Lebœuf

Des softs de cette trempe, vous ne risquez pas d'en croiser souvent... Mesdames et messieurs, j'ai l'immense honneur de vous présenter Command & Conquer, C&C pour les intimes : le meilleur jeu sur PC, toutes catégories confondues.

C&C est ce qu'on appelle un jeu de stratégie/temps réel, c'est-à-dire que c'est à la fois un jeu de réflexion, dans lequel il faut élaborer une stratégie économique et militaire, et un jeu de réflexe car le temps s'écoule en direct, contrairement aux autres wargames qui se jouent au tour par tour. L'histoire se déroule au XXIe siècle. Le monde est partagé en deux camps ; d'un côté les fachos (le GDI) et de l'autre les cocos (le NOD). Leur coexistence était jusqu'à présent faite d'un équilibre précaire entre défiance réciproque, espionnage, et incidents de frontière. Mais un beau jour, la découverte d'un nouveau combustible radioactif, le Tibérium, mille fois plus puissant que l'uranium, met le feu aux poudres. Pas question de partager pareille richesse avec l'autre camp : dès lors, NOD et GDI n'auront de répit qu'une fois leur ennemi rayé de la carte.

Le meilleur jeu PC entièrement repensé pour votre PlayStation

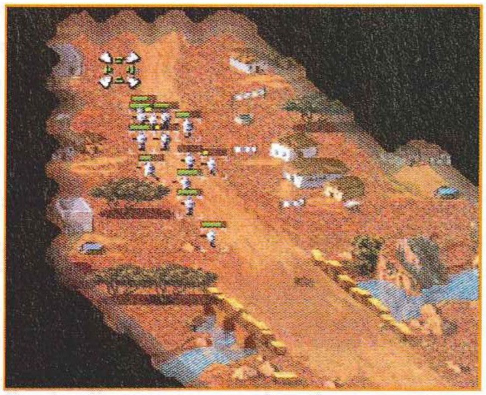
Sur PlayStation, le jeu se présentera exactement comme sur PC, c'est-à-dire qu'il sera composé de deux CD, l'un pour jouer du côté du NOD, l'autre pour jouer du côté du GDI ; chacun comprenant une campagne d'une vingtaine de scénarios. Mais grande différence avec les autres adaptations de jeux de stratégie de PC vers PlayStation, Command & Conquer ne sera pas un simple repompage approximatif, mais une véritable adaptation. Le jeu a été entièrement repensé, modifié pour être jouable et intéressant sur console... Une première. Vivement le test, qu'on voie le résultat final. L'un des titres les plus attendus à PlayStation Magazine.

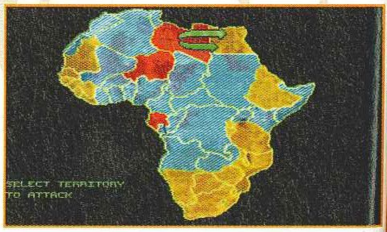
ÉDITEUR : Westwood
DISPONIBILITÉ : Janvier 97

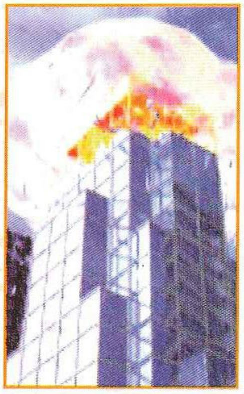


















NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.







PlayStation™

Elf Master Karting au POPB



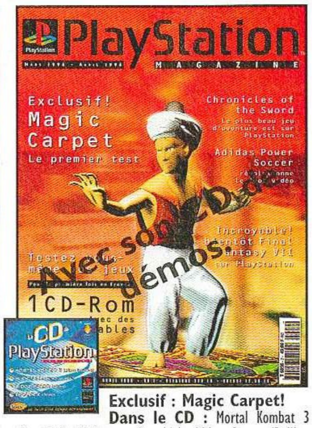
Le 4ème Elf Masters de Karting qui a lieu chaque année depuis 1993 à Bercy à l'initiative de Philippe Streiff, se déroulera les 30 novembre et 1er décembre prochains. Au programme, les ex-pilotes de F1 comme Thierry Boutsen ou Jacques Laffite, mais aussi et surtout la présence du double champion du monde de Formule 1 1994-95, Michaël Schumacher! Entre les courses de relais et le véritable championnat du monde indoor réunissant les meilleurs pilotes actuels de la discipline, le spectacle sera une fois encore très chaud !

Pour tous renseignements et réservations : par minitel 3615 code RESERV (2,23 F/mn); par téléphone : 01 44 68 44 68, ou directement au POPB (de 11h à 18h) aux guichets, 8 Bld de Bercy - 75012 Paris. Egalements dans les Fnac, Virgin Megastore, Carrefour, Galerie Lafayette et agences. Compte-rendu dans le prochain numéro !

Complétez votre collection



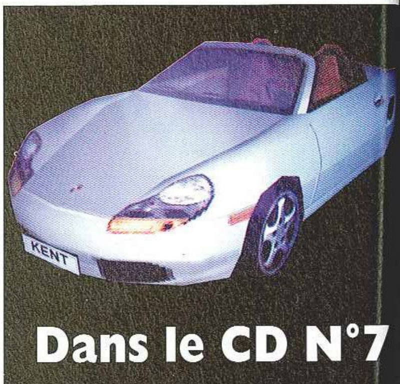
Making of : Fade to Black, Krazy Ivan, Jack is Back, Total NBA'96, Adidas Power Soccer...
En cadeau : Une cassette vidéo avec les premiers jeux PlayStation. Un collector !
Travellings : Doom, Mortal Kombat 3, Tekken, Loaded, Worms, Twisted Metal, View Point, Power Serve...
Gros Plan : William Gibson.
Versions Longues : TohShinDen, NBA Jam T.E., Mortal Kombat, Ace Combat, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash...



Exclusif : Magic Carpet!
Dans le CD : Mortal Kombat 3 (jouable), Hi-Octane (jouable), Ridge Racer (Rolling Démo), Evolva X
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...



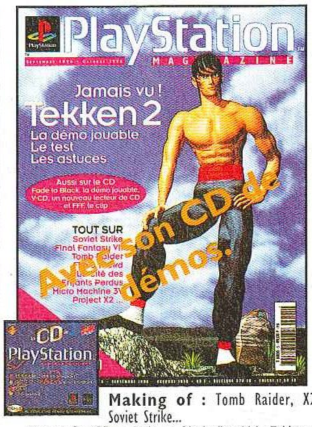
5 démos jouables sur le CD !
Dans le CD : Total NBA'96 (jouable), Lone Soldier (jouable), Assault Rigs (jouable), Thunderhawk 2 (jouable) et Mickey's wild Adventures (jouable).
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Myst la soluce, Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α...



Dans notre prochain CD, de plus en plus fort ! Vo trouverez entre autres choses une démo de Porsch Challenge. De quoi vous en mettre plein la vue dès début de l'année. Attendez-vous à du bon, du tout bo Le CD n°7 sera sans aucun doute le meilleur PlayStation Magazine... jusqu'au n°8 ! Mais vous saviez déjà !



Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Dans le CD : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (Jouable), ShellShock (jouable) et Resident Evil (Rolling démo).
Travellings : Adidas Power Soccer, Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-Move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA96, ESPN Extreme Games, Total Eclipse Turbo...



Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Dans le CD : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clips vidéo).
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need for Speed, Fade to Black, Descent...

?

D'autres surprises vous attendent dans le prochain numéro de PlayStation Magazine qui sortira au début du mois de janvier de la nouvelle année.

Pour recevoir chez vous les numéros de Playstatio Magazine présentés ci-contre, rien de plus facile. E fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant.
Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 56 franc (49 francs + 7 francs de frais de port) pour les numé 2, 3, 4 et 5 ou de 42 francs (35 francs + 7 francs de f de port) pour le numéro 1 à l'ordre de Playstation Magazine, en précisant le ou les numéros que vou désirez commander.
L'adresse pour envoyer tout ça :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....
....

☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4


Cherche partenaires,
pour ballades en voiture
et plus si affinités...

Rage Racer

La famille Ridge Racer continue de s'agrandir...

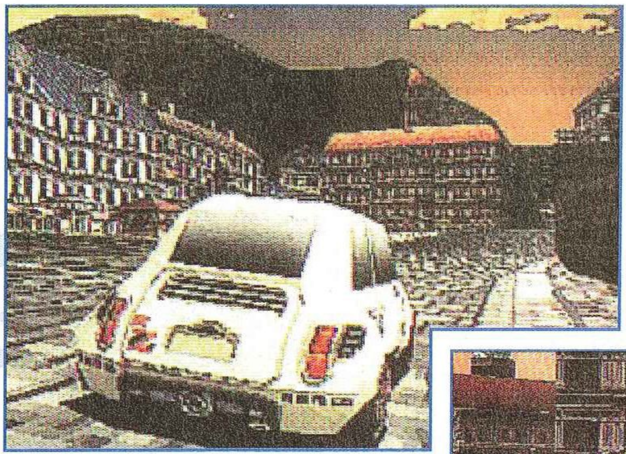
Par Vladimir Sebansky

Attention, ne nous embrouillons pas dans les noms, voici un petit frère à la lignée Ridge Racer. À ne pas confondre avec Rave Racer, le jeu d'arcade. Bien qu'il s'agisse toujours, bien sûr, d'une course de voitures, faut pas exagérer, Rage Racer promet d'apporter pas mal de nouveautés. Ainsi de toutes nouvelles voitures seront-elles maintenant ajoutées au jeu, y compris des voitures assez originales dans ce type de jeu comme une Coccinelle et une Simili 205. Les voitures peuvent maintenant être améliorées au fur et à mesure que la partie avance, grâce à un mode Championnat où vous gagnerez plus ou moins d'argent selon votre position à l'arrivée.

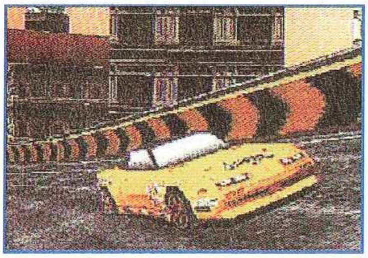
Quatre nouveaux circuits devraient être présents, joliment prénommés Mystical Coast, Overpass City, Lakeside Gate et Extreme Oval. Rage Racer sera également le premier jeu à utiliser la nouvelle technique d'affichage de Namco. Le jeu devrait ainsi tourner à 30 images par seconde, sans supprimer de polygones à l'affichage.

ÉDITEUR : Namco
DISPONIBILITÉ EUROPE : 1997

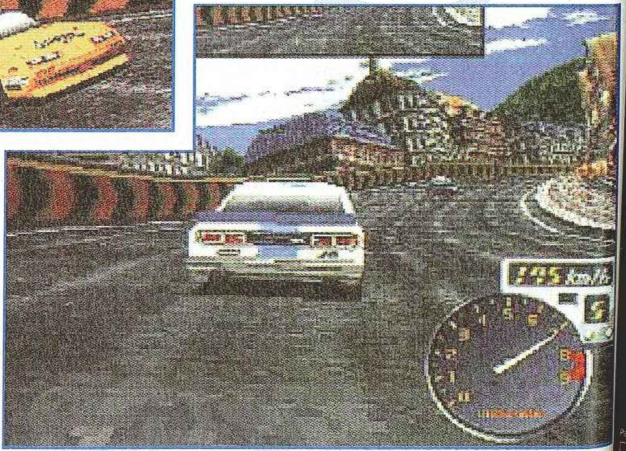






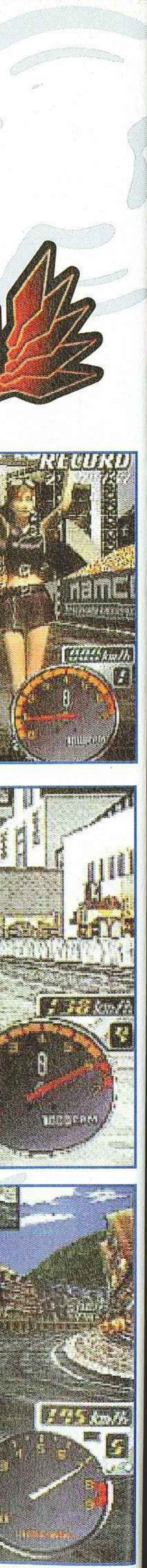








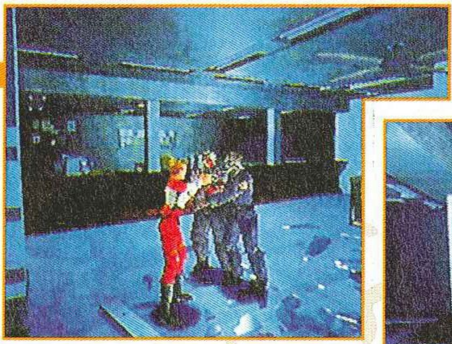
STREET RACER™
8 JOUEURS... 3D... COUP DE FOUDRE ASSURÉ !
Plus de 24 circuits...
un environnement 3 D...
8 joueurs en simultané...
une course endiablée !
Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h
MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES
3615 Ubi Soft
Infos,Trucs et Astuces
Ubi Soft
Ubi Soft sur Internet : http://www.ubisoft.fr
vivid image
PlayStation
© 1996 Ubi Soft Entertainment © 1996 Vivid Image Playstation™ and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Resident Evil 2

Par Vladimir Sebansky

Plus d'action !





Resident Evil est sans aucun doute l'un des jeux de l'année sur PlayStation. Un des titres qui a le plus fait parler de lui, avec raison d'ailleurs. Ici, à PlayStation Magazine, il restera à jamais l'un de nos jeux préférés. Et voilà qu'à peine remis de nos émotions, Capcom nous annonce une suite. Mince !

Nous avions déjà souffert en attendant l'arrivée de Resident Evil, tant nous étions excités par les préversions qui nous étaient tombées sous la main. Et paf, Capcom nous refait le même coup en annonçant et en faisant circuler des photos et des cassettes vidéo de Resident Evil 2 (qui s'appellera BioHazard 2 au Japon, d'ailleurs).
D'après Capcom, cette suite sera beaucoup plus axée sur l'action, beaucoup moins sur le scénario. Du coup, je suis un peu inquiet, car justement le point fort de Resident Evil était sans aucun doute son scénario et l'ambiance dont il faisait preuve. Des jeux d'action où l'on cartonne tout ce qui bouge, on connaît et on a l'habitude d'en avoir sous les joypads. Peut-être pas des jeux aussi bien que Resident Evil ou sa suite, en apparence, c'est vrai. Les décors semblent toujours aussi magnifiques. L'action se passe encore dans Racoon City, et commence dans le commissariat local. Vous allez encore cartonner des zombies, mais cette fois il s'agit en grande partie d'anciens flics. On tue des flics, en fait. La classe ! Des chiens policiers également, au passage. Puis on devrait être capable d'aller traîner dans la ville, et de tuer des civils zombies à leur tour.
Le moteur du jeu reste identique dans son principe et son apparence, mais les programmeurs de Capcom l'ont amélioré. L'éditeur annonce en effet que Resident Evil 2 sera capable d'afficher et d'animer jusqu'à huit personnages à la fois à l'écran. Ça promet de gros bains de sang.
Resident Evil 2 devrait sortir en mars au Japon. Aucune date n'est encore annoncée pour l'europe.

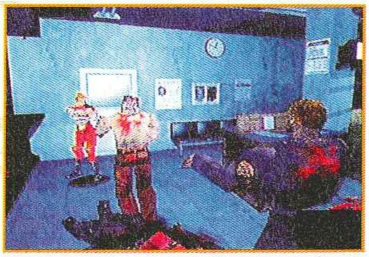
Editeur : Capcom



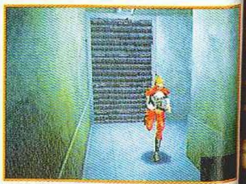












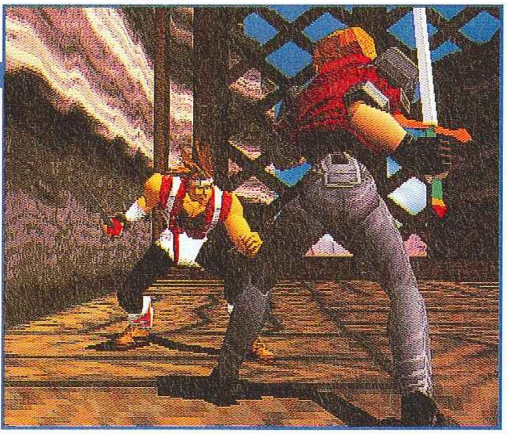
tion !

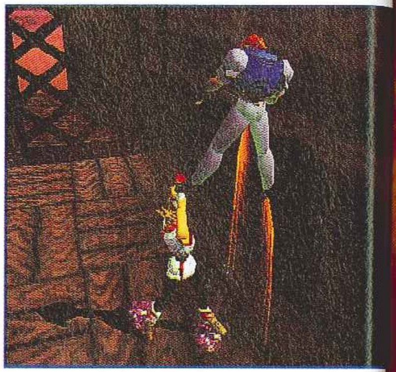


ELECTRONIC ARTS®
PlayStation
ARRETEZ LA GUERRE AVANT QU'ELLE N'ECLATE
SOVIET STRIKE™
http://www.strike-net.com
3615 EADIRECT 2,23F/Mn ELECTRONIC ARTS
PLAYSTATION ET SONT DES MARQUES DE SONY ENTERTAINMENT INC.

Toshinden 3

Par Vladimir Sebansky





Il sera dit que certaines séries ne s'arrêtent jamais

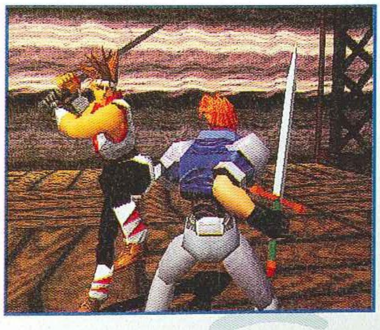
On commence à avoir sérieusement l'habitude : quand un éditeur tient un filon, il ne le lâche plus. Après le très remarqué Battle Arena Toshinden, qui avait l'avantage d'être un des tout premiers jeux PlayStation, après le décevant Toshinden 2, voici donc que Takara nous annonce l'arrivée en décembre au Japon de Toshinden 3.

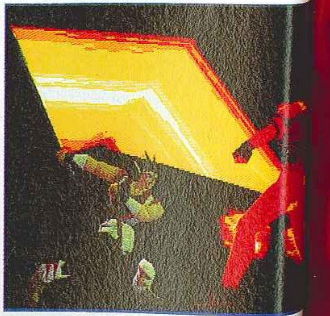
Pas de grande révolution à l'horizon, ce qui est plutôt dommage. Les décors ne sont plus à ciel ouvert, mais chaque niveau est entouré de murs et d'un plafond. Et les personnages sont maintenant entièrement texturés, y compris leurs doux visages. Ce qui ne les empêchera pas de se foutre sur la tronche avec encore plus de haine, comptez sur eux.

On attend un peu de voir, on espère que le troisième volet sera plus excitant que le second. En tout cas, il devrait être fluide et rapide puisque Takara annonce des animations à soixante images par seconde.



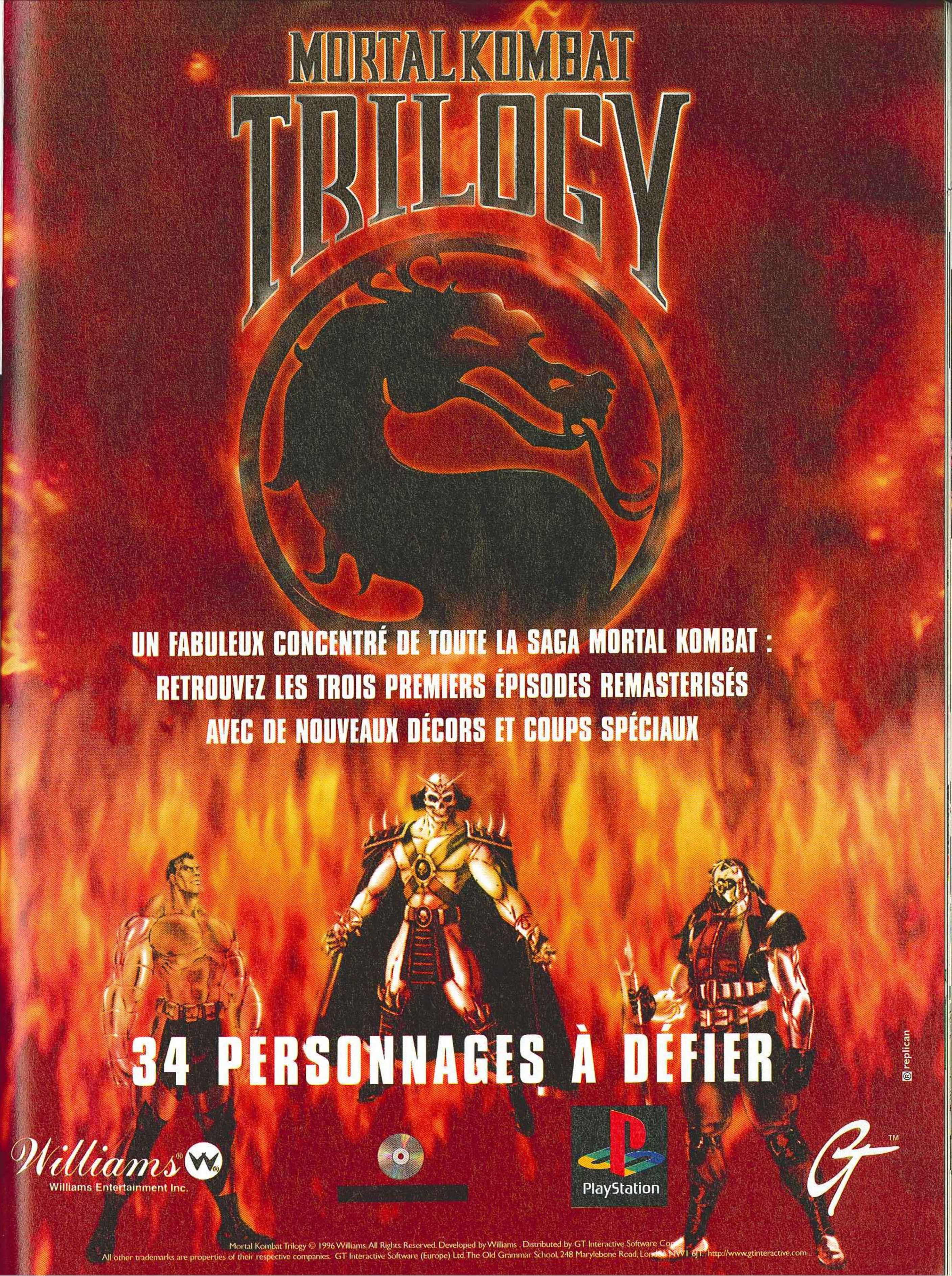




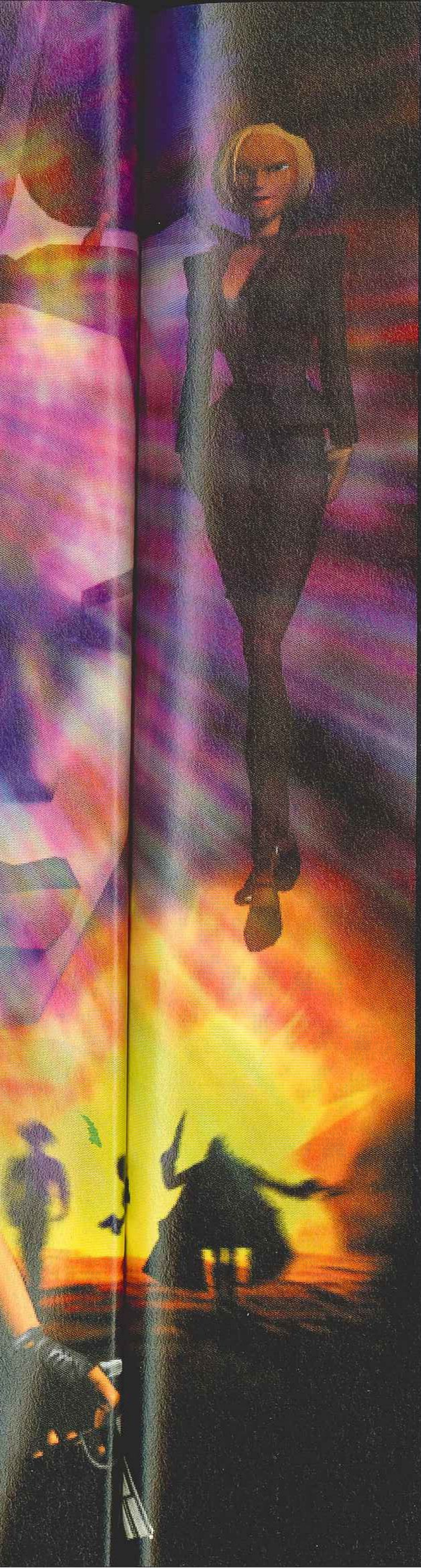


Editeur : Takara
Disponibilité Europe : N.C.




MORTAL KOMBAT
TRILOGY
UN FABULEUX CONCENTRÉ DE TOUTE LA SAGA MORTAL KOMBAT :
RETROUVEZ LES TROIS PREMIERS ÉPISODES REMASTERISÉS
AVEC DE NOUVEAUX DÉCORS ET COUPS SPÉCIAUX
34 PERSONNAGES À DÉFIER
Williams
Williams Entertainment Inc.
PlayStation
Mortal Kombat Trilogy © 1996 Williams. All Rights Reserved. Developed by Williams . Distributed by GT Interactive Software Co
All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com
@replican





TOMB RAIDER

Par Jean-François Morisse

EDITEUR : CORE DESIGN
DISPONIBLE DÉBUT NOVEMBRE 96

Extraordinaire, fantastique, miraculeux... Les aventures de Lara Croft seront un grand moment de jeu vidéo pour les baroudeurs, mais aussi pour les autres. Le concept d'aventure prend enfin tout son sens.



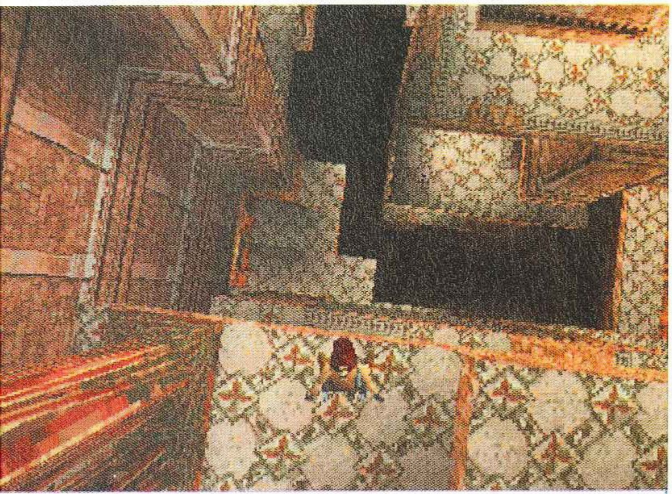




15 niveaux qui garantissent des jours entiers d'aventure



Vous vouliez de l'action, voilà que des loups, des crocos et des gorilles se jettent sur vous.



Vertigo, un passage hallucinant ! Si Lara tombe, elle meurt ! Alors, autant dire qu'il ne faudra pas se gauffrer en passant d'un côté à l'autre. Et dire qu'il faut le faire au moins une demi-douzaine de fois...

fiche technique — **Tomb Raider**

Éditeur	Core Design
Memory card	Début et milieu de niveau
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueur	1
Continues	Aucun
Après une demi-heure de jeu	Fin du premier niveau
Niveaux de difficulté	1
Distributeur	Eidos

Le cinéma avait son Indiana Jones, voilà que les jeux vidéo auront leur Lara Croft. Les temps changent, les héros aussi. Loin des Talibans à l'intelligence inversement proportionnelle à la foi qui les anime, les jeunes femmes peuvent aussi briller et prouver, s'il en était encore besoin (le Moyen Age étant terminé depuis quelques années déjà), qu'un 90-60-90 peut être tout aussi efficace qu'un de nos bons héros machos. Heureusement pour elle, Lara Croft n'est pas née en Afghanistan mais en Grande-Bretagne, tout comme les développeurs de ce jeu de chez Core Design. Fille d'un Lord anglais, celle-ci découvre son côté aventurière à toute épreuve et ses biscotos d'acier après un crash d'avion en plein Himalaya. C'est comme ça, parfois, on se découvre des vocations au hasard. Tenez, prenez Spirou, il a suffi qu'il porte des bagages pour... enfin, je vous épargne l'histoire du héros le plus ridicule de la BD pour revenir à notre sensuelle Lara.

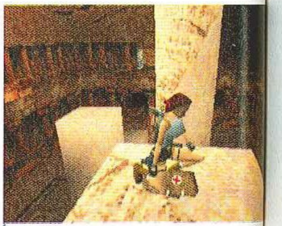
Lara, Lara pas ?

En aventurière digne de ce nom, Lara se passionne pour des reliques perdues depuis longtemps. Indy avait son Arche d'Alliance - que l'on trouve dans un coin de la salle de gym chez Lara ! - Miss Croft aura son Scion, un étrange objet au pouvoir immense. Encore faut-il savoir s'en servir et pouvoir réunir toute les pièces... Pour une fois que la notice n'était pas en japonais ! Voilà donc Lara partie dans une aventure haute en couleur, qui lui fera traverser 15 niveaux complètement différents les uns des autres. Et lorsque l'on sait qu'il faut au minimum une ou deux heures pour se tirer de chaque niveau, on comprend pourquoi l'aventure est de longue haleine. Les plus inquiets d'entre vous, qui aiment en avoir pour leur argent, ne seront pas déçus. Vous allez passer des heures entières en compagnie de Lara, ce qui, soit dit en passant, n'a rien de désagréable. Pourquoi passer autant de temps dans chaque niveau ? Bonne question. C'est d'ailleurs là que se trouve l'intérêt de ce jeu qui allie avec énormément de talent action, adresse, aventure, réflexion et recherche.

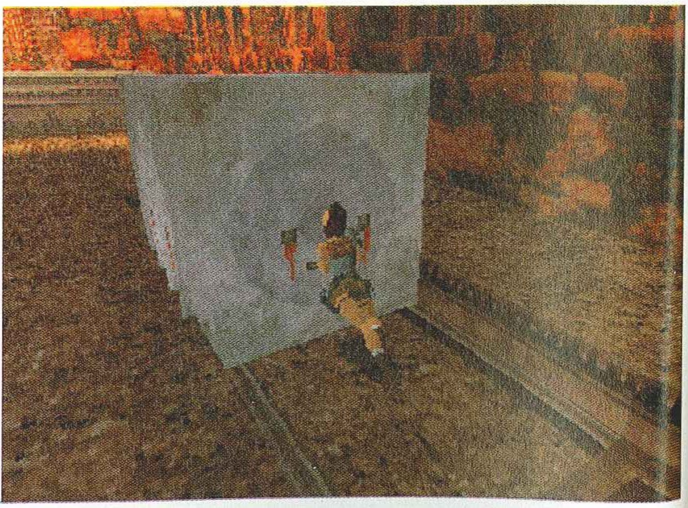








Ici ou là, Lara pourra trouver des soins, mais aussi des armes comme des cartouches Magnum ou un fusil à pompe. À vous d'être vigilant.



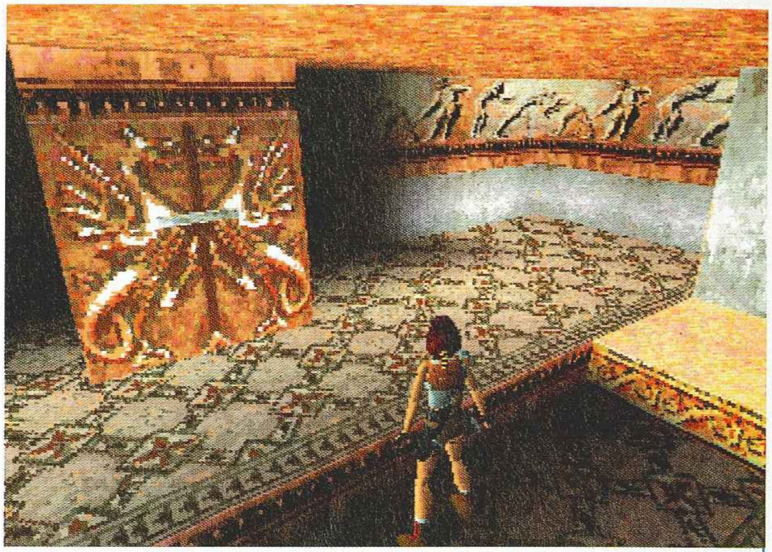
Pour trouver des passages, Lara peut pousser ou bien encore tirer des blocs. Si vous voulez trouver les nombreux passages secrets du jeu, il faudra ouvrir l'œil.

Un cocktail détonant

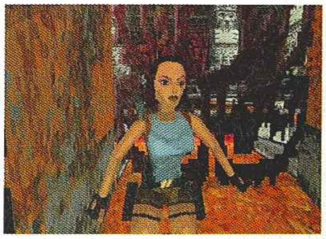
Commençons par le début. Tomb Raider est un jeu d'action. Munie de deux revolvers, Lara traverse des niveaux en se débarrassant des chauves-souris, des loups, des ours, des dinosaures et autres super prédateurs. Il faut parfois avoir des réflexes pour venir à bout de quatre ou cinq loups simultanément ! Ensuite, il y a l'aventure. Grâce à un véritable scénario (dommage que les dialogues soient en anglais), on se passionne à découvrir la prochaine étape. Il faut aussi retrouver certains objets bien spécifiques pour espérer franchir certaines étapes : c'est l'aspect recherche dont nous parlions précédemment. Ajoutez à cela un peu d'adresse : franchir un précipice, s'accrocher à une corniche ou bien encore éviter un rocher gigantesque qui vous arrive dessus à toute allure. Et puis l'aspect réflexion lorsqu'il s'agit de résoudre des énigmes. Vous obtiendrez ainsi un jeu très complet dont le dosage est parfait. Les programmeurs de chez Core Design sont des joueurs, des vrais, et ça se sent.

Et la technique dans tout ça ?

Avec un concept aussi parfait, il ne restait aux programmeurs qu'à assurer côté technique. On se retrouve alors avec un jeu aux graphismes sensationnels (le souci du détail archéologique est à ce propos très appréciable) et à l'animation révolutionnaire. Contrairement à un jeu comme Pandemonium, qui propose des graphismes superbes mais une seule vue de jeu, Tomb Raider autorise le joueur à regarder dans n'importe quelle direction afin de mieux jauger les éventuels pièges des différents lieux. Inutile de vous dire que cette fonction est extrêmement pratique et renforce l'impression d'authenticité et de cohérence. On peut bien entendu aller de tous les côtés. L'animation en 3D temps réel, ça a du bon. En effet, l'atmosphère qui se dégage de Tomb Raider est particulière. Rien à voir avec Resident Evil dans lequel on sursautait toutes les trois minutes. Les développeurs de Tomb Raider ont voulu un jeu réaliste un minimum. Lara est une super héroïne ; néanmoins, elle peut se noyer (les passages sous l'eau sont superbes). Les chutes depuis les grandes hauteurs lui sont fatales, et elle meurt en une seconde lorsque plusieurs pieux la transpersent ou bien qu'un rocher la tranforme en crêpe bretonne, ce qui est un véritable gâchis (regardez donc nos photos).

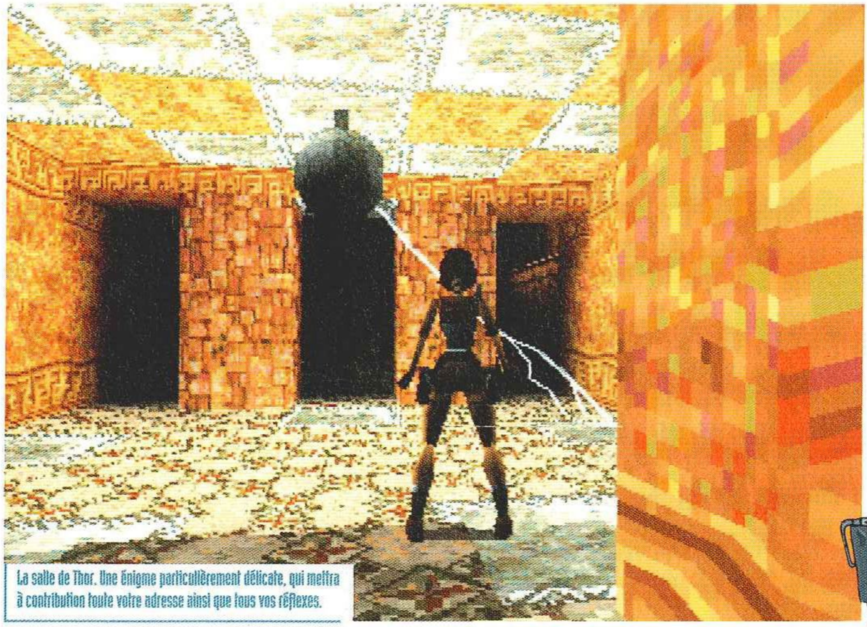


Des détails dans les graphismes, comme ces fresques sur les murs qui vous mettent vraiment dans la peau d'un Indiana Jones.

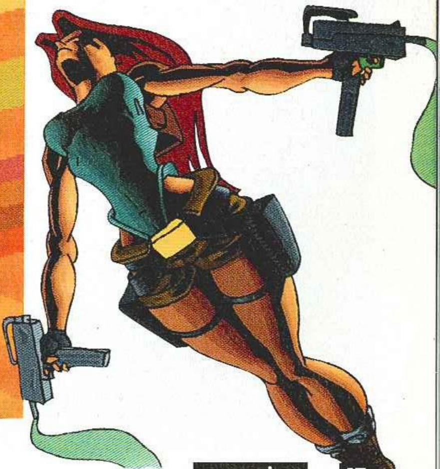


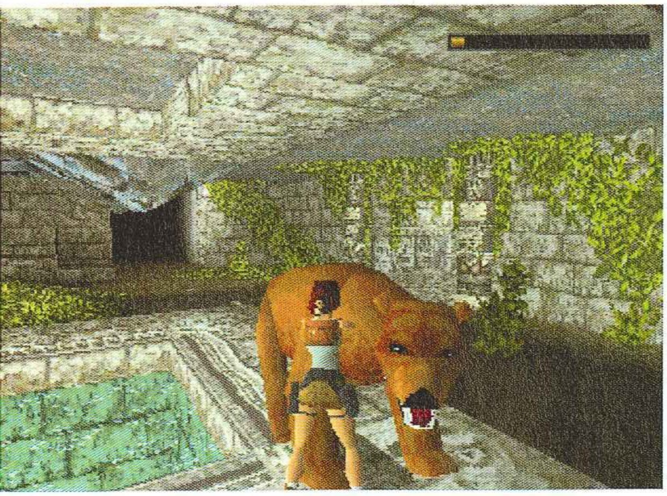


Voilà un PlayStation Mag pleinement interactif. Petite devinette : où se cache Lara ? Allez, je vous aide, on voit encore ses jambes.



La salle de Thor. Une énigme particulièrement délicate, qui mettra à contribution toute votre adresse ainsi que tous vos réflexes.



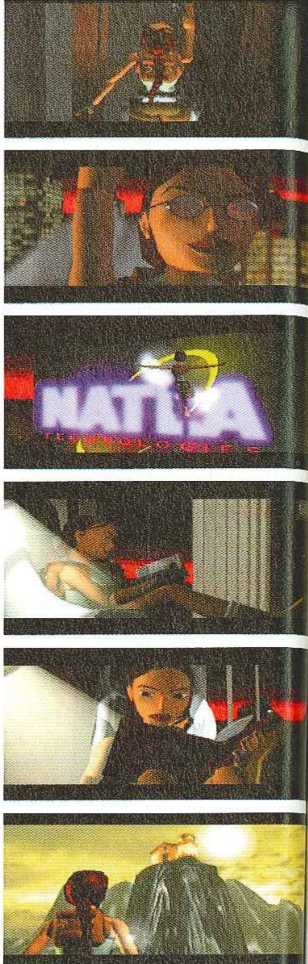


Enfin une grande aventure !

Bref, l'aventure reste crédible et l'on ne se surprend jamais à dire : "N'importe quoi, c'est grotesque !". Une fois dans l'aventure, on se laisse porter. Il n'y a pas de musique ou presque, et le choix est véritablement ingénieux. Au lieu de nous saoûler avec un thème musical quelconque, Core Design a eu l'excellente idée de ne mettre de la musique qu'aux moments clés de la partie. L'attaque du T-Rex par exemple. Et l'effet est très réussi.

Si l'on oublie quelques défauts dans l'animation et une prise en main pas toujour évidente pour qui ne passe pas par la salle de gym, Tomb Raider est incontestablement le jeu de l'année 97 dans sa catégorie. Impossible de passer à côté. Plaisir garanti.

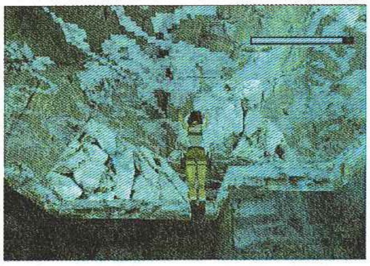


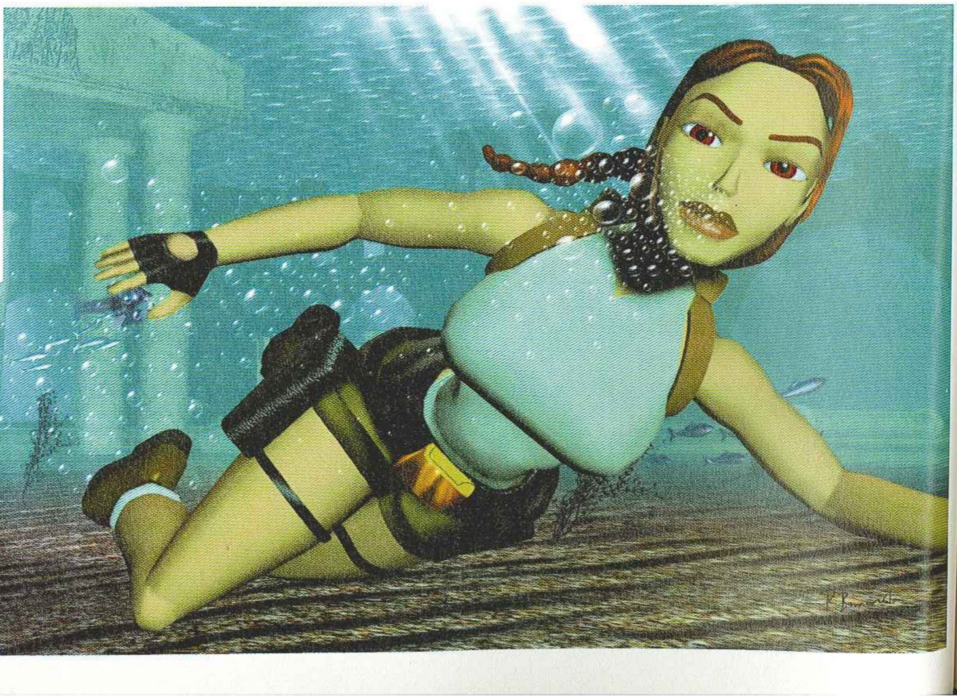


Des graphismes à couper le souffle. Lara vous mène au pays d'Indiana Jones !

Tomb Raider, le film ?

Le début du jeu, tout comme les grands moments, sont ponctués de scènes cinématiques. Bien que les dialogues soient intégralement en anglais, on prend plaisir à suivre l'histoire. Dommage que le design des personnages ne soient pas plus fin. On aurait aimé avoir la qualité des séquences d'un Pandemonium, par exemple.





Tomb Raid

graph renve

musiq mome





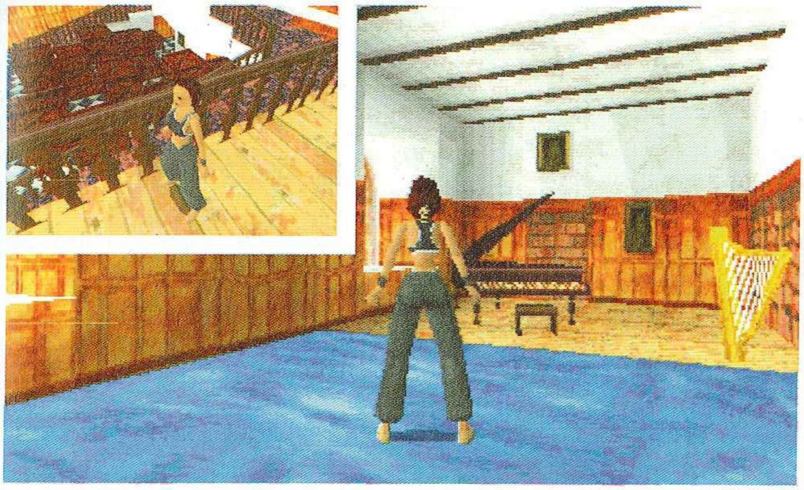
Les ennemis qui renconti
variés : Raptor, T-Rex, loup
dile, tigre blanc ou bien e
rilles qu'un seul coup de f
tôt fait de calmer. Après u
la brume", un gorille dans l

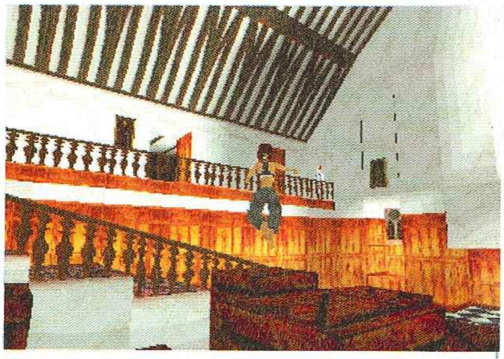
graphismes : 15 niveaux variés et renversants	5
musique et son : Musique dans les moments clés, c'est tout	4
durée de vie : Vous ne le finirez pas de sitôt	5
originalité : Fade to Black en mieux	4
jouabilité : Les sauts au millimètre restent délicats	3
présentation : De belles séquences qui méritaient mieux.	4

En résumé

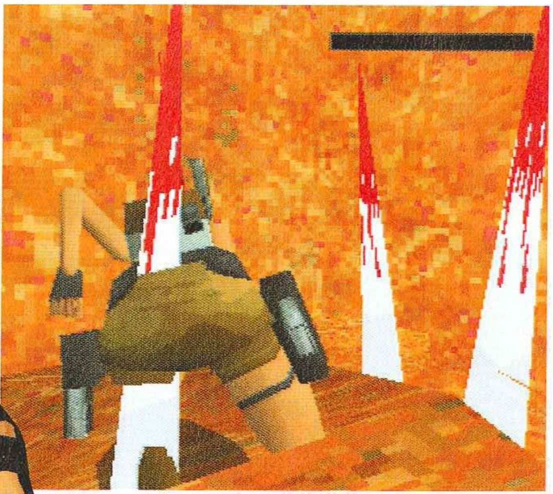
Tomb Raider est un savant cocktail entre le jeu d'action, d'adresse, d'aventure et de réflexion. Passionnant de bout en bout, très bien dosé dans sa difficulté, Tomb Raider est en outre techniquement impressionnant. Une très grande réussite . **5**











Davina et Lara

Il y avait Véronique et Davina, il y a maintenant Lara. Excellente idée de Core Design que de faire cette salle de gym dans la maison de l'aventurière. L'occasion de s'entraîner au maniement parfois délicat de l'aventurière. Indispensable pour véritablement apprécier l'aventure après.

Certains pièges sont d'une efficacité plutôt redoutable

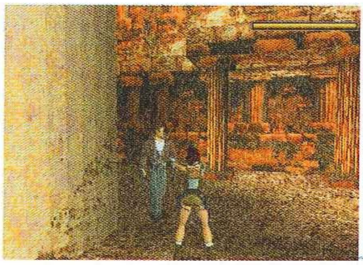
le film ?

… grands moments, sont …ues. Bien que les dia… …nglais, on prend plaisir … le design des person… …n aurait aimé avoir la …emonium, par exemple.





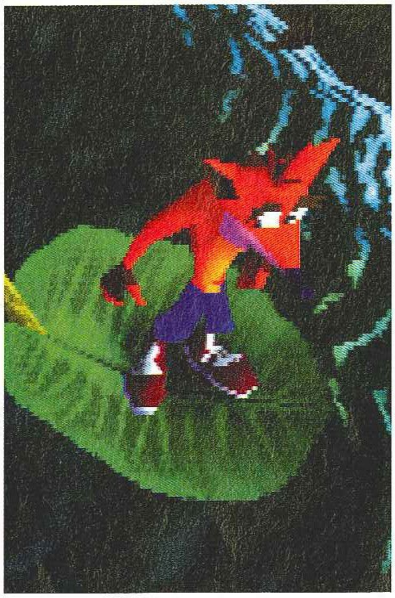
Les ennemis qui rencontrent Lara sont variés : Raptor, T-Rex, loup, ours, crocodile, tigre blanc ou bien encore ces gorilles qu'un seul coup de fusil à pompe a tôt fait de calmer. Après un "Gorille dans la Brume", un gorille dans les vapes.



Voici votre adversaire. Un homme dénué de tout scrupule qui, à des moments clés, vous tirera dessus. Prenez garde. Et puis ne rêvez pas, vous ne pourrez vous en débarrasser que vers la fin du jeu... Je n'en dis pas plus.

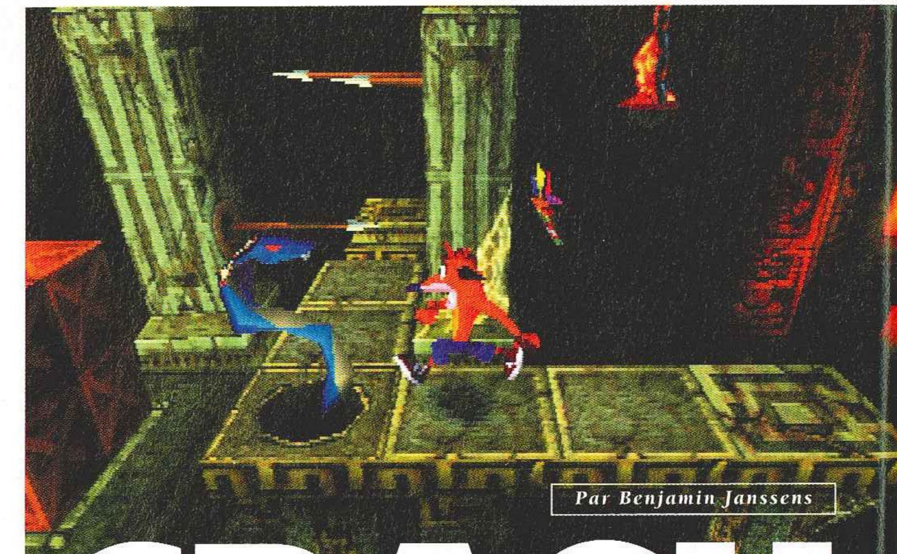


Quatre clés à trouver pour un niveau très difficile. Quatre clés, quatre énigmes, et autant d'occasions de mourir écrasée, électrocutée, empalée [niveau Damoclès], broyée [niveau Atlas] ou bien encore noyée chez Neptune. Have fun !



Depuis le temps qu'on l'attendait, le Bandicoot !... Si le jeu n'avait pas été à la hauteur des espérances, que ce serait-il passé ? Aurions-nous mis la clé sous la porte ? Organisé un suicide collectif ? Dynamité Sony CE ? Planifié un génocide de bandicoots ? Les alternatives ne manquent pas.... Nous avons échappé à tout cela car Crash Bandicoot est, sans conteste, LE jeu de plates-formes du milieu de la décennie.





Par Benjamin Janssens

CRASH BANDICOOT

EDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996

fiche technique — Crash Bandicoot

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Plates-formes
Editeur	Universal Interactive Studios
Continues	Mots de passe
Après une demi-heure de jeu	3/4 du premier monde
niveau dedifficulté	1
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E1





Voltige de haut niveau sur cochon noir énervé.





Les sauvegardes de mi-p



Trois îles, donc trois cartes en 3D complètement différentes. Réduit à la portion congrue, Crash se balade de niveau en niveau et passe à l'action au moment opportun.

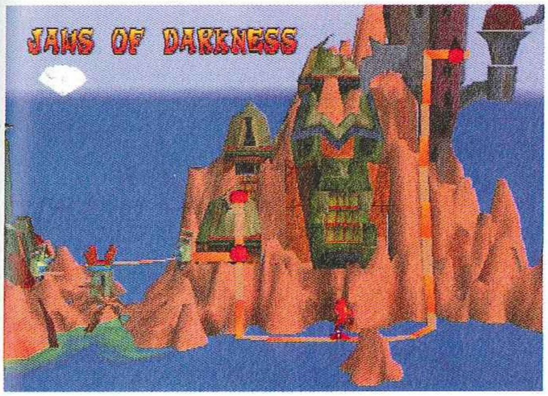








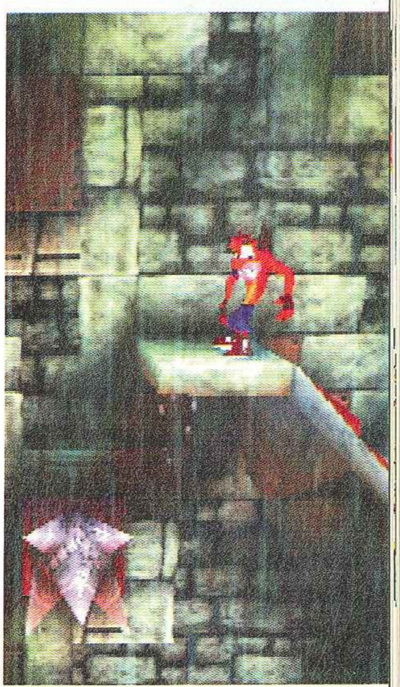
Les sauvegardes de mi-parcours ne sont pas aussi nombreuses qu'on pourrait l'espérer, hélas.





Trois îles, donc trois cartes en 3D complètement différentes. Réduit à la portion congrue, Crash se balade de niveau en niveau et passe à l'action au moment opportun.

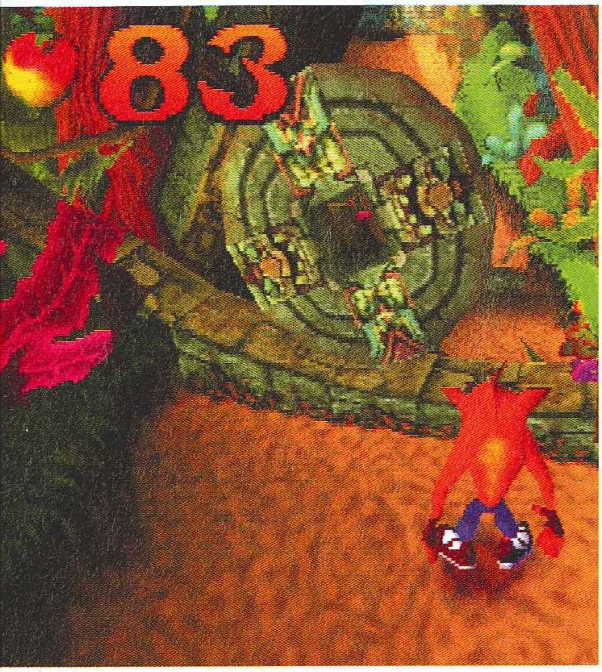
Tout commence bêtement : Crash se fait piquer sa nana par un affreux zozo, le Doc Neo Cortex. Jusque-là, tout va bien ; enfin pour Crash, parce que pour la nana... Ensuite, il décide de partir la sauver. Jusque-là, tout va bien. Enfin, pour la nana, parce que pour Crash... Puis il se rend compte que le chemin à parcourir est semé d'embûches. Jusque-là tout va bien... ou presque. Car se rendant compte du boulot qui l'attend, il a la HAINE ! Le plus dur n'a jamais été la chute, mais bel et bien l'atterrissage. Et les incrustations dans le sol, ça le connaît. Sans vraiment en être friand, il est habitué depuis belle lurette à ce type d'expérience. Tomber et se relever, constamment. Ne jamais perdre espoir de revoir sa copine. Une charmante demoiselle qui se cache derrière une porte blindée, en bout de course. Gare à collecter l'ensemble des diamants répartis sur les trois îles pour y accéder ! Sans quoi, c'est une fin d'un autre genre qui se soumettra au regard avisé du surveillant en chef (vous, évidemment). Eh oui, il ne suffit pas d'arriver au dernier niveau d'une longue série pour se dire : "Hop là boum ! J'ai fini le jeu en moins de trente !" (car il faut au moins passer trente heures sur le produit avant de sortir cette phrase idiote et puérile, NDLR). Non, monsieur Bandicoot doit découvrir tous les stages dissimulés et s'enrichir d'une dizaine de diamants éparpillés dans les trois mondes pour voir la VRAIE fin de l'aventure. Crash n'est donc pas le film trash et sexe de Cronnenberg auquel on pouvait s'attendre, mais le héros distingué d'un jeu de plates-formes délirant. Osez jouer le jeu, et vous verrez !



Le pays enchanté

Zébulon, étrange absent de l'histoire, doit le regretter amèrement : son manège enchanté fait figure de vulgaire bicoque comparé au home, sweet home de Crash. Les couleurs pètent à la figure tant par leur nombre en simultané que leur variété. De la première à la dernière île, jamais on ne se lasse. Les mots "déception", "déjà-vu" et "beurk, c'est laid !" sont définitivement bannis du vocabulaire. Le poste TV s'illumine ; il reprend goût à la vie après des heures de contamination par le virus Pradel. Du cœur de la jungle au monde nébuleux du méchant zozo en passant par les chutes du Niagara, la maison de Ripper Roo (le





kangourou frappadingue) et les mines du roi Salomon bourrées d'or, tout brille indifféremment de mille feux. Les effets de transparence, de flou, de lumière, de déformation, les explosions, les dégradés... De quoi rester béat d'admiration pendant des heures. Hélas, si l'on se tient les bras ballants et la mâchoire lâche trop longtemps, les chances de revoir un jour sa promise s'amenuisent. S'exclure soi-même du mouvement n'est pas la meilleure tactique à adopter, c'est clair. Crash vous le rappelle dès que l'inaction se fait sentir. Nerveux comme un pou, il ne peut stationner au même endroit plus d'une seconde et vous communique très vite ce besoin de se dégourdir les jambes. Après un moment d'égarement, l'action reprend pour le meilleur... et pour le rire. Car côté animation du personnage, Naughty Dog, le développeur, frôle l'exploit. De l'intro au jeu lui-même, l'impression d'avoir en face de soi un rongeur tout droit sorti du meilleur Tex Avery ne







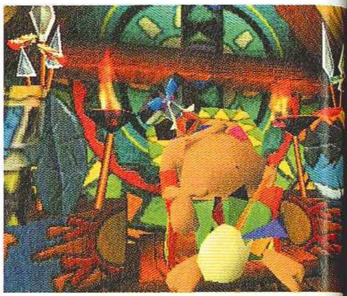




Des animations dignes de ce nom

Il sait tout faire, notre Bandicoot, sauf peut-être marcher sur les mains. La preuve par l'image que les développeurs de Naughty Dog ont planché des mois durant sur l'élaboration d'un héros charismatique et attachant. Comment ne pas se laisser prendre au jeu ? Comment éviter de le faire mourir afin de voir chacune des animations prévues en fonction des situations ? Pour un premier titre dans ce style, on ne pouvait décemment espérer mieux.

La beauté des graphismes n'a d'égale que sa difficulté.





Papu Papu est le premier vilain à barrer la route. Sautez lui sur la tête !





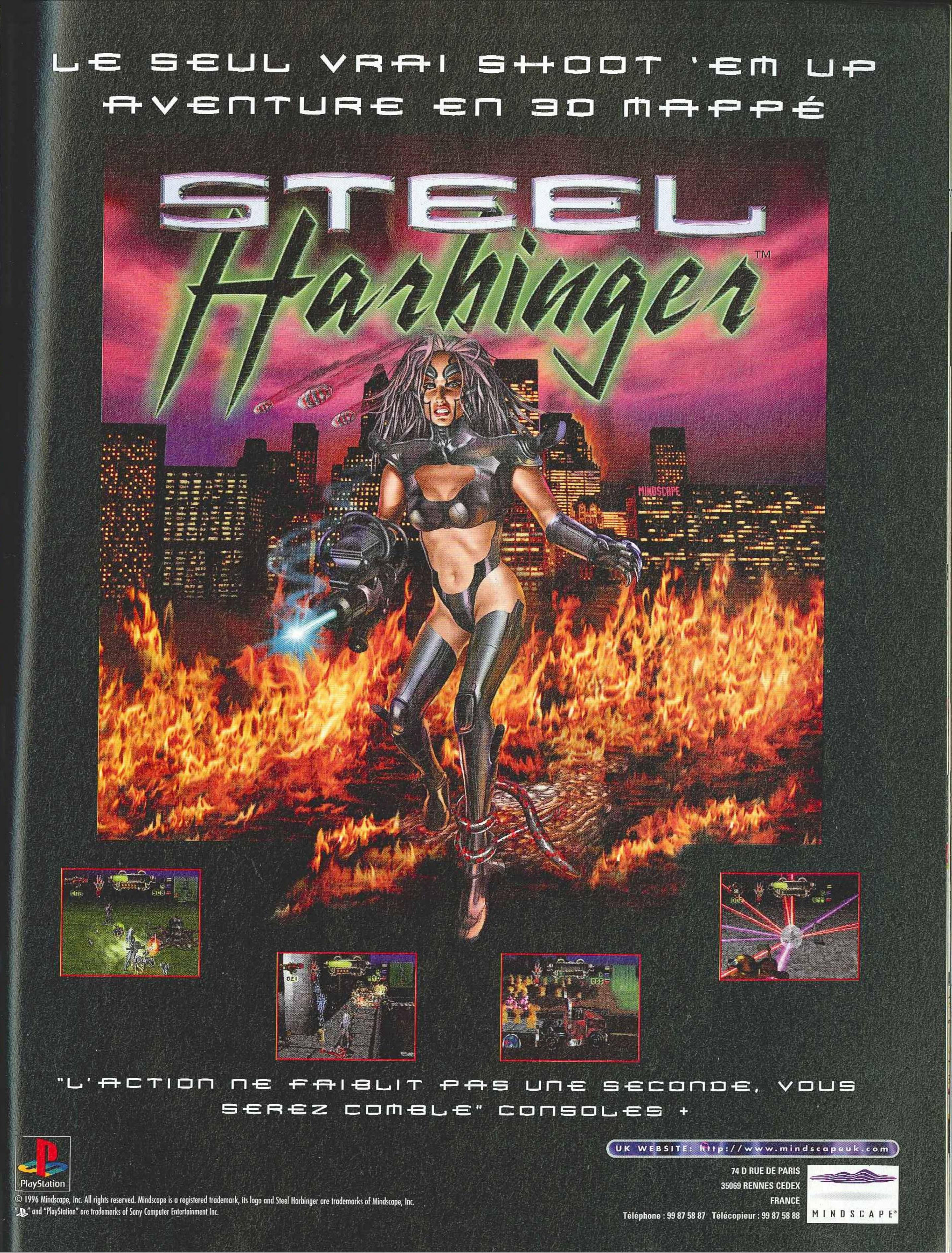
Le kangourou fou Ripper Roo. Méfiez-vous de ses fourberies !



é des
nes n'a
que sa

a route. Sautez lui sur la tête !

ous de ses fourberies !



graphismes : d'une rare beauté. Nous en sommes restés cois. — 5

durée de vie : préparez d'énormes quantités de fil... à retordre ! — 5

jouabilité : l'univers en 3D requiert pas mal de doigté. — 4

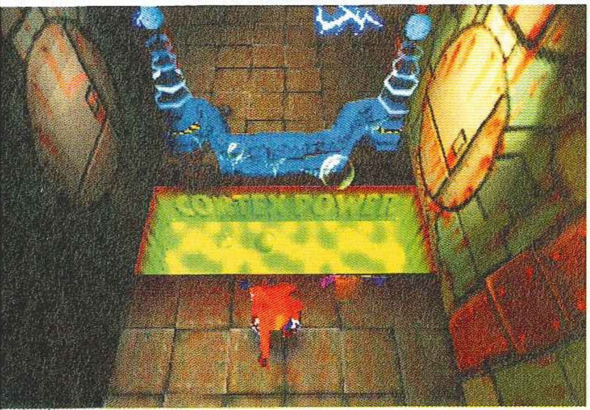
musique et son : la BOF du "Roi Lion" habilement modifiée. — 4

originalité : nous atteignons presque les limites de l'imagination. — 5

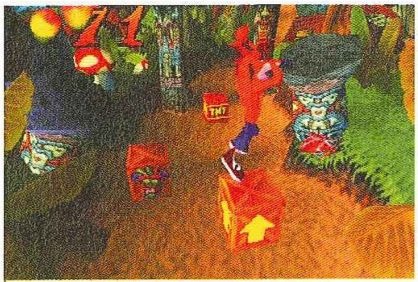
présentation : à faire rougir de honte Roger Rabbit ! — 4

En résumé

L'incontournable des fêtes de fin d'année sur PlayStation est signé Naughty Dog, une boîte inconnue il y a seulement six mois. Les superlatifs manquent à l'appel pour qualifier cet événement. En quatre mots : génialissime sous tout rapport. Mais difficile toutefois! — 5



Dix-mille volts pour rugir de plaisir.

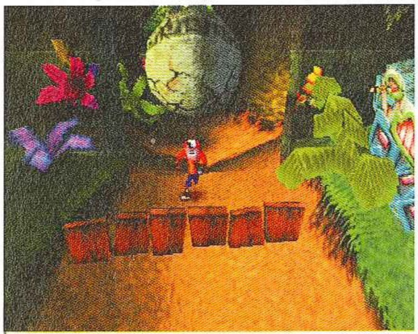


Dans les caisses, les pommes, les vies supplémentaires et les masques de protection.

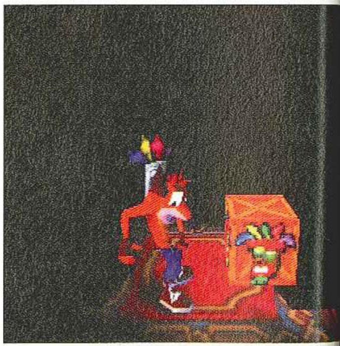
C'est beau, c'est grand, c'est long, c'est Crash !



Le téléporteur signale la fin du niveau.



Indianacoot, vous connaissez !





Les masques offrent de la lumière, mais ça ne dure qu'un temps.

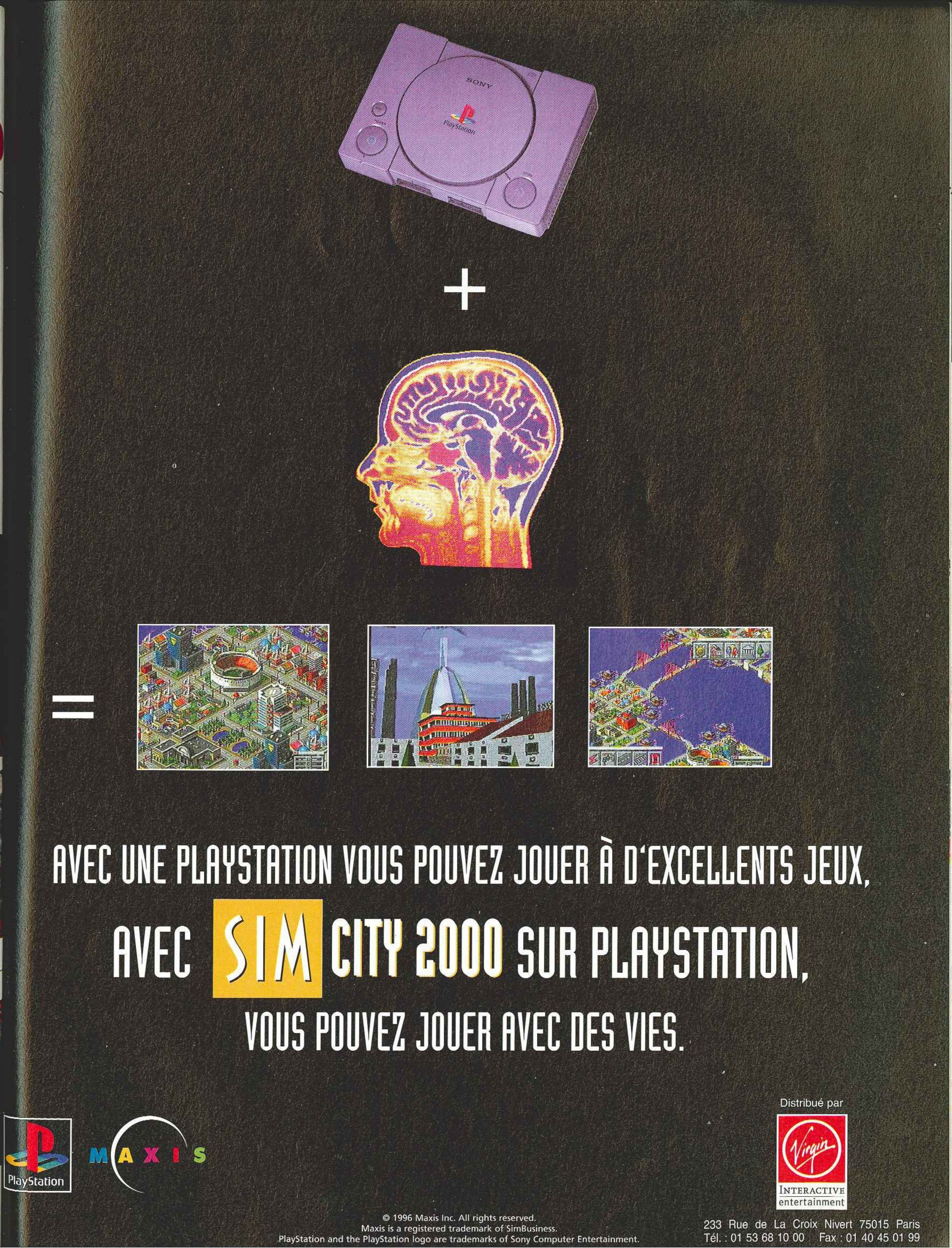


Un jeu de plates-formes varié avec des angles de vue sans cesse différents.

vous quitte jamais. Crash fait des pirouettes, tire la langue, se gratte la tête, fait les gros yeux, s'aplatit gentiment lorsqu'une pierre lui roule dessus... Bref, il cartoone !

Atmosphère et dépendance

Se contenter de pondre un énième soft méga-beau mais giga-inintéressant n'aurait pas suffi. Perfectionnistes, les programmeurs ont préféré concevoir le hit de l'année. À savoir : un jeu aux qualités multiples auquel il est impossible de reprocher d'affreux graphismes, une animation désolante, une originalité nulle et un intérêt ridiculement faible. Crash Bandicoot est un melting-pot de superlatifs. Tout a été savamment pensé dans les moindres détails. De cette savoureuse addition résulte un produit qui détonne en de nombreux points. Y compris dans l'atmosphère, due en grande partie à une bande-son adéquate. Les chœurs de la jungle, les battements d'ailes de chauves-souris assoiffées de sang, l'eau qui s'écoule lentement vers la cascade fatidique et surtout les bruits de satisfaction du Bandicoot collent très précisément à l'action. Quelle que soit la situation, Crash se fait entendre, qu'il soit heureux ou malheureux. Et ce ne sont pas les occasions qui manquent ! Vu de profil, de dos ou de face, l'animal à pattes courtes se manifeste avec une égale ferveur. La position importe peu... pour lui, certes, mais pas pour nous. Vous l'aurez compris - et constaté en scrutant les photos de ce test - Crash Bandicoot est en trois dimensions. Outre son esthétisme soigné, c'est là l'un des atouts majeurs du jeu. Des changements constants de cap qui ont de quoi dérouter le plus aguerri des joueurs... au cours des cinq ou dix premières minutes. Car on s'habitue rapidement (sinon, comment pourrait-on jouer ? NDLR). Seule condition pour réussir : se repérer sans cesse dans cet univers en 3D avec ses perspectives et ses distances qui surprennent et énervent parfois. Évident sur le papier mais pas à l'écran, c'est un fait. Pour vérifier vous-même la quantité d'affirmations reprises dans cet article, vous savez ce qu'il vous reste à faire...



SONY
PlayStation
+
=
AVEC UNE PLAYSTATION VOUS POUVEZ JOUER À D'EXCELLENTS JEUX,
AVEC SIM CITY 2000 SUR PLAYSTATION,
VOUS POUVEZ JOUER AVEC DES VIES.
PlayStation
MAXIS
Distribué par
Virgin INTERACTIVE entertainment
© 1996 Maxis Inc. All rights reserved.
Maxis is a registered trademark of SimBusiness.
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.
233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tél. : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99

Heureux possesseurs de PlayStation, vous ne connaissez pas les affres des jeux à suite, comme certains éditeurs en ont le don. NHL est un de ceux-là. Les vieux NHL sur 16 bits étaient démoniaques, et les derniers sont plutôt redondants. D'où un certain énervement de la part des joueurs. Cette fois, il n'y a pas que le nom qui ait changé. En fait, tout a changé. Sauf l'éclate et la castagne sur glace.

NHL'97

EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996

Par Raoul Volfoni

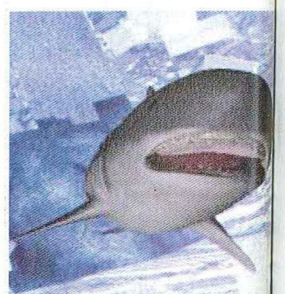




Le hockey sur glace, tout le monde connaît. Vous prenez deux équipes de six joueurs musclés fortement protégés et équipés, vous les mettez sur une patinoire, et vous leur demandez de pousser la rondelle dans les filets. Ce n'est pas plus compliqué que ça... Aussi vais-je en venir directement aux faits.

Plaisir d'antan retrouvé

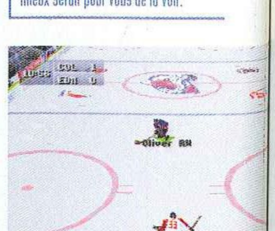
Je ne vais pas tomber dans la nostalgie en ressassant les vieux souvenirs et mes parties sur le mémorable NHL'93, mais une chose est sûre : je ne m'étais pas éclaté autant sur un jeu de hockey depuis cette belle année. Vous en déduisez donc que... Que NHL'97 est un futur hit. Voilà, j'ai cassé le suspense, et les fainéants peuvent maintenant s'arrêter de lire. Pour les plus curieux, je peux tout de même donner quelques explications. La première des choses à savoir, c'est que ce jeu offre un fun inouï ; et la maniabilité et l'inertie correctement dosée et repro-



L'intro est splendide et les programmeurs ont réussi une belle performance. Le mieux serait pour vous de la voir.



Vous pourrez choisir de laisser l'ordinateur diriger le gardien ou le faire vous-même. Mais c'est à vos risques et périls...



Les pénalties, auxquels vous pouvez vous entraîner, sont le moyen idéal d'apprendre à dribbler le gardien, et d'appréhender un face-à-face, ce qui est fréquent en match

fiche technique — NHL'97

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 4
Genre	Simulation de hockey sur glace
Editeur	EA Sports
Continues	Infinis
Après une demi-heure de jeu	On a des bleus partout
Niveaux de difficulté	4
Memory card	Oui
Distributeur	Electronic Arts



es programmeurs
performance. Le
e la voir.





s vous pouvez
e moyen idéal
le gardien, et
à-face, ce qui

graphismes : C'est propre, fin, détaillé, rien à dire. **4**

musique et son : Pas de musiques, mais une ambiance sonore riche. **4**

durée de vie : Infinie, si vous aimez ce sport... **5**

originalité : Ça ne fait que cinq ans qu'on a droit à ce jeu... **2**

jouabilité : De la plus simple à la plus perfectionnée, selon vos envies. **4**

présentation : Une intro sublime digne de Tekken 2 ! **5**

En résumé

NHL 97 est à ce jour le meilleur de sa catégorie. Si vous aimez ce sport, procurez-vous ce titre. Il a tout pour plaire : maniabilité, animation, variété, richesse, réalisme et fun... Tout, je vous dis ! Si la perfection existe, NHL'97 la frôle de fort près ! **5**

NHL'97 devient la référence du hockey sur glace sur 32 bits.









duite y sont pour beaucoup. Les joueurs patinent et glissent juste ce qu'il faut, rendant bien l'impression de glisse tout en les laissant contrôlables. Je connais des jeux qui sont loin d'aboutir à un tel constat. Mais penchons-nous d'abord sur le contenu : que propose-t-il, ce beau jeu canadien ? D'abord une intro splendide (techniquement au niveau de celle de Tekken 2), suivie d'une myriade de modes de jeu : Exhibition, Play-Off, Saison, Shoot-Out (l'équivalent des pénalties), et même un mode Transaction, qui vous permet de créer, vendre ou échanger des joueurs. Bref, c'est riche à souhait, et je vous épargne les multiples options qui pullulent, et les vues qui fusent (il en existe même une subjective !). Sur la patinoire, c'est le même refrain, et le jeu et les tactiques n'ont aucune limite.

Greffe de doigts en vue

En effet, une fois les patins posés sur la glace, à vous l'ivresse de la glisse, de la joie du vainqueur et du mec qui vient de se manger une crosse dans les gencives. NHL'97 permet tout. Ce qui est appréciable, c'est la maniabilité presque progressive. Explication : le débutant qui veut simplement tâter de la balle peut le faire sans problème avec deux boutons : la croix (passe et interception) et le rond (prise de vitesse, les mises en échec et tirs). Et celui qui veut élaborer des stratégies, jouer plus finement avec les feintes de tir, les passes en retrait, les contre-pieds et autres ruses de sioux, en a tout le loisir ; d'autant plus que chaque bouton représente au moins deux mouvements, selon que vous avez le palet ou non. Vous n'êtes pas sans savoir non plus que le hockey sur glace est un sport viril : aussi, les gestes violents pourront donner lieu à des bagarres (qui avaient été supprimées dans les dernières moutures de NHL), et également à des pénalités. En somme, c'est complet à souhait, et je ne vois pas trop ce qui pourrait entraver votre accession au Nirvana. Je ne dis pas que tout est parfait. Non... Par exemple, on note quelques légers ralentissements, rares mais bien réels. On peut aussi trouver à redire sur l'intelligence artificielle, notamment celle des gardiens dirigés par l'ordinateur. Idem pour la gestion des buts (certains buts peuvent bizarrement ne pas être comptabilisés alors que le palet rentrait bel et bien dans la cage). Vous voyez que l'on trouve à redire... Mais pour un premier essai en 3D, c'est vraiment réussi et complet : la 3D est bonne, les graphismes sont soignés et détaillés, l'animation des joueurs est sublime, l'ambiance est là, et l'action est omniprésente (et encore plus à plusieurs joueurs), ainsi que le plaisir par conséquent. Je résume donc : NHL'97 est le meilleur jeu de hockey sur glace sur PlayStation, et si vous aimez ce sport, procurez-vous ce titre. Suis-je clair ?



Le buteur et son équipe manifesteront leur joie par une série d'attouchements...



Puisqu'on vous dit que le hockey est un sport d'homme ! Le plus incroyable, c'est que les joueurs ont mille et une façons de tomber : on a donc l'impression de ne jamais voir la même chute !

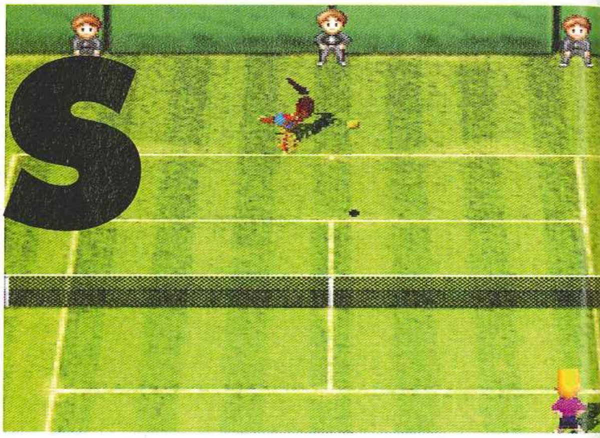


Voici enfin le jeu de tennis que tous les passionnés attendaient depuis belle lurette ! Namco a réussi là un petit bijou d'originalité qui devrait plaire.



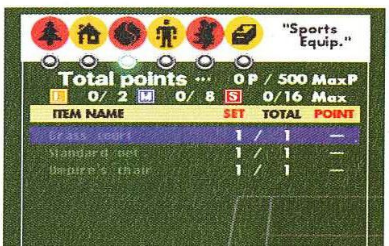
À quatre en même temps sur le court, le plaisir s'en trouve décuplé, ça c'est sûr !

NAMCO TENNIS SMASH COURT



Par Nourdine Nini

EDITEUR : NAMCO/ SONY C.E.
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996



Voici le Club Mode où l'on peut gagner des "coupons" afin de construire un court plus personnalisé.

Dans ce présent numéro de PlayStation Magazine, nous testons deux jeux de tennis bien distincts, voire en totale opposition de style. D'un côté ce Smash Court dont les graphismes ont été créés dans un style très "dessins animés" pour ne pas dire "japonisants". Et de l'autre, Breakpoint Tennis de Ocean, dont le réalisme et les animations se rapprochent beaucoup plus de la réalité (voir du côté de nos Courts Métrages). Tentons de voir ensemble ce que le titre de Namco possède d'original, car il semblerait que ce soit son véritable point fort. Mais je vous rassure, ce n'est pas la seule chose qui le distingue de ses autres homologues, dont le principal point commun est la réalisation en totale 3D...



Un service-canon sur le beau sol de Thaïlande. Le rêve !

Vous pouvez construire vos décors !

Smash Court possède effectivement une singularité assez inattendue, puisque l'on peut, au fil des matches remportés contre ses adversaires, gagner des coupons qui permettront de s'acheter des éléments d'un court de tennis ! Ici, vous planterez donc un arbre, là vous poserez un petit bassin d'eau, ou là encore vous érigerez une petite maison ! C'est-y pas mignon tout plein ça ? Certes, on peut penser que tout ceci n'est qu'un



Sur le sable fin de Tahiti, le rebond de la balle est on ne peut plus hasardeux.

fiche technique — Namco Tennis Smash Court

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 4
Genre	Sport
Editeur	Namco
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	Selon niveau
Niveau de difficulté	4
Memory Card	Oui, 1 block
Distributeur	Sony C.E.

Namco Tenn

graphis
fins et t

musique
qui colle



Namco Tennis Smash Court

Memory card · Multi-joueurs

graphismes : Très mignons, très fins et très variés. **4**

durée de vie : Si vous aimez le genre, seul ou à plusieurs, c'est parfait ! **4**

jouabilité : Une prise en main aisée et immédiate. Excellente, quoi ! **5**

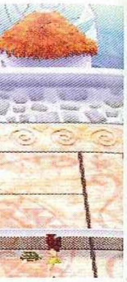
musique et son : Des sons de qualité qui collent bien au style du jeu. **3**

originalité : Original puisqu'on peut construire ses propres décors ! **4**

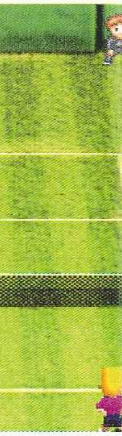
présentation : Rien de terrible à se mettre sous les yeux... **2**

En résumé

Outre le fait que l'on puisse agencer ses propres terrains, Smash Court est avant tout le jeu de tennis le plus fun actuellement . Rapide, mignon, convivial, tels sont les qualificatifs de ce titre indispensable pour les fanas de sport en chambre... **4**



ve décuplé, ça c'est sûr !





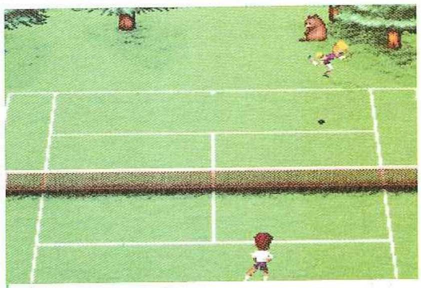


eut plus hasardeux.

gadget, mais une fois dans le "trip", on se prend à vouloir modeler le plus beau terrain de tennis du monde... Après ce petit cours de botanique appliquée, voyons la suite... Dans les autres options du jeu, celles-là un peu plus classiques, vous avez le choix entre pas moins de 24 joueurs dont 12 jeunes filles prêtes à en découdre. Inutile de préciser que chacun d'entre eux possède des caractéristiques propres, de vitesse de déplacement, de force de frappe, etc.

Jouez sur du marbre ou à la plage !

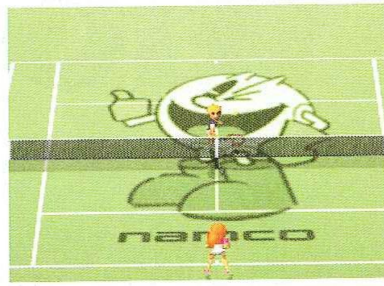
Jouable à quatre en même temps, grâce au quadrupleur de manettes Sony, Smash Court est le type même du jeu qui apporte du punch. Les personnages, réalisés en polygones, ont des attitudes parfois très drôles, mais toujours avec ce côté très réaliste. Volée de revers, service canon ou encore lobe lifté, tout y est pour contenter aussi bien le puriste que le néophyte. Un petit temps d'adaptation sera pourtant nécessaire pour maîtriser parfaitement LE "coup spécial" qui délivre une praline à vitesse grand V ! Tous les terrains de jeu ont parfois lieu sur des surfaces pour le moins incongrues. Outre les habituelles (gazon, terre battue, etc., avec commentaire en sus dans la langue du pays !), "Smash" propose ses propres courts sur du marbre, en haute montagne ou à la plage ! Les éléments du décor (oiseau, chat ou autre) venant parfois se mêler au déroulement de la partie. Très fun et très prenant, ce produit s'inscrit dans la lignée des jeux indispensables pour groupes de joueurs(ses) averti(e)s ! Carton rouge cependant : on est obligé de faire "reset" lorsqu'on veut arrêter une partie en cours !



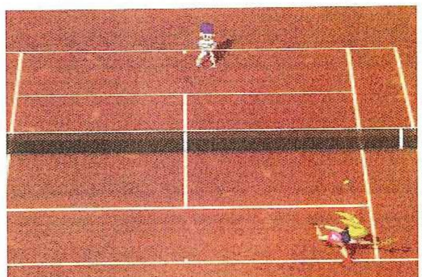
Au pays des Canadiens rieurs, votre balle peut même tomber à l'eau.



Un effet de flou de toute beauté au premier plan.

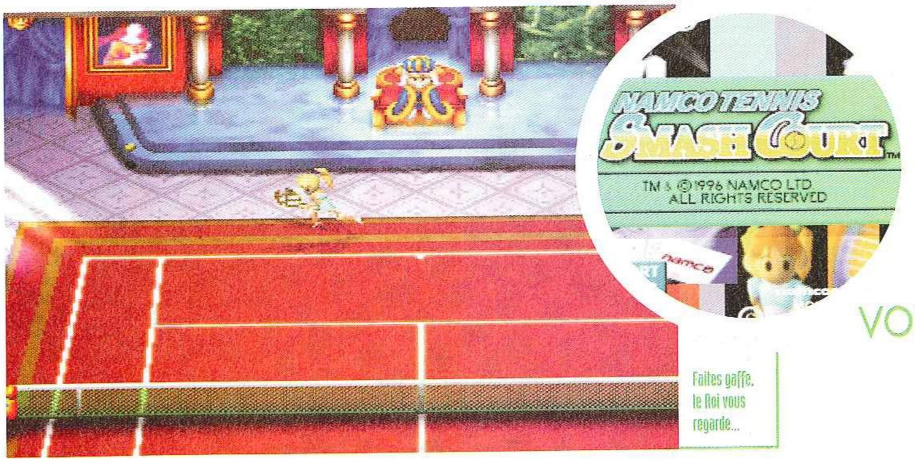


Un terrain plus classique, la terre battue en France.







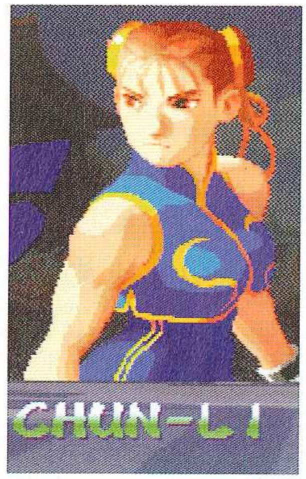


Faites gaffe, le Roi vous regarde...

Des options originales et très nombreuses vous attendent.

Plus qu'un jeu, Street Fighter est une institution. Ceux qui pensaient avoir tout vu n'ont rien compris, et ce Street Alpha 2-là prouve s'il en était besoin le réel talent de Capcom. Un jeu pour les joueurs.

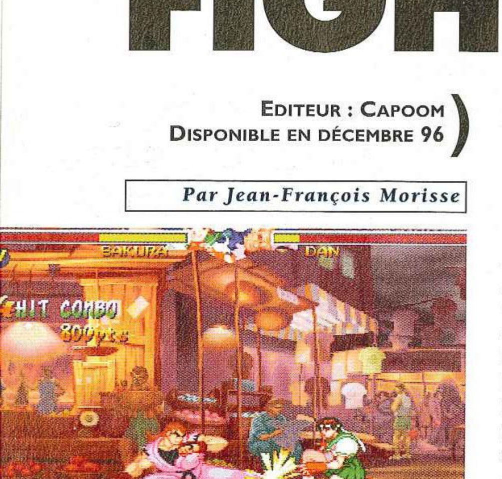




STREET FIGHTER ALPHA 2

EDITEUR : CAPOOM
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 96

Par Jean-François Morisse



Les combos. Plus vous enchaînez des coups rapidement, plus vous marquez de points. N'oubliez pas, les scores peuvent être sauvegardés sur Memory Card.

Il y eut Street Fighter 2, Super Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo, Street Fighter the Movie puis – je vous épargne certaines étapes – Street Fighter Alpha. À chaque épisode son lot de nouveautés. Pourtant, force est de reconnaître que les épisodes 32 bits et Alpha de la saga sont de loin les plus réussis. Analyse des faits.

Ceux d'entre vous qui ont passé leur jeune âge sur Street Fighter 2 premier du nom avaient leur préféré, leur chouchou. Parmi les vieux de la vieille SF, Alpha 2 ne propose que Ruy - le héros pas excellence -, Ken, Chun Li, Dhalsim, Zangief, Bison et enfin Sagat (Africa bien sûr). Six anciens personnages sur les 18 que propose le jeu ! Une broutille. Impossible de dresser la liste de tout ce petit monde ici (il ne manquerait plus que vous vous endormiez en lisant PlayStation Mag !), mais sachez que parmi les nouveaux personnages se trouvent Sakura, une écolière japonaise, Guy, personnage du célèbre titre de Capcom Final Fight ou bien encore Rolento, un commando qui se bat à la barre à mine. Bref, ça ne rigole pas !





fiche technique — Street Fighter Alpha 2

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Combat
Editeur	Capcom
Continues	Infinis
Après une demi-heure de jeu	4 combattants vaincus
Niveaux de difficulté	8
Memory Card	oui, 1 block
Distributeur	V.I.E

De nouveaux atouts

Outre des graphismes plus fins et des décors de fond superbes et plus nombreux, Street Fighter Alpha 2 se distingue de la SF classique par plusieurs petits plus non négligeables. Tout d'abord, la présence, tout comme dans le précédent Alpha, des combos, ces enchaînement de coups spectaculaires véritablement destructeurs. En bas d'écran, une jauge de pouvoir vous indique le moment propice pour réaliser votre super combo, celui qui ne l<Aucun>aisse



Impossible de manquer le Super Finish. Un coup spécial pour terminer le combat et envoyer l'adversaire au paradis des loosers.

Street Fighter Alpha 2

graphismes : Des décors vraiment variés. **4**

durée de vie : Infinie en mode deux joueurs. **4**

jouabilité : Difficile avec manette de base. **3**

musique et son : Des musiques trop "classiques". **3**

originalité : Un SF de plus. **1**

présentation : Des fins de jeu hideuses. **2**

En résumé

Alors que Tekken 2 vient à peine de sortir, on aurait pu croire que SF Alpha 2 ne fasse pas le poids. SF Alpha 2 propose un challenge passionnant, difficile en niveau 8, parfois complexe mais toujours amusant. Un classique remis au goût du jour. **4**











Derrière, un Harrier en suspension qui bouge pendant le combat. Chaque décor propose ses petites animations. Repérez les clins d'œil aux autres titres Capcom !



Le Dragon Punch ! Les personnages déjà connus utilisent les mêmes coups. Une façon simple d'être rapidement dans le jeu et d'en finir rapidement avec ses adversaires.

aucune chance. Ensuite, vous pourrez aussi utiliser les contre-attaques (counters alpha) ou bien encore réussir à annuler les effets d'une projection en retombant sur vos jambes. Cela dit, il faut avoir de sacrément bons réflexes et des pouces solides. En effet, la manette de base fournie avec la PlayStation ne se prête pas toujours très bien à ce genre de manipulation.



Les faiblesses d'une manette

Ne possédant pas de diagonale, la manette ne facilite pas les choses. En effet, et contrairement à Tekken 2 par exemple, la quasi-totalité des coups spéciaux de SF Alpha 2 est à base de quarts de tour ou de demi-tours. Autant dire qu'on finit par avoir les pouces qui chauffent ! Songez donc à vous procurer une manette beaucoup plus adéquate pour pouvoir réaliser aisément les nombreux coups spéciaux qui font la richesse du titre. En effet, impossible de pleinement apprécier ce jeu sans étudier quelques-uns des super coups (fournis dans la notice heureusement). Il faut donc un minimum de persévérance pour s'y mettre. Autant dire que Tekken 2 est beaucoup plus accessible. Pourtant, SF Alpha possède un charme propre. Peut-être la 2D provoque-t-elle un "je-ne-sais-quoi" de nostalgie ? Quoi qu'il en soit, une fois les bases maîtrisées, on s'amuse. Les super coups se succèdent, les combattants volent dans tous les coins et les super finish n'en finissent plus. On accroche, sans trop savoir pourquoi, mais le plaisir ne s'autopsie pas.











Chaque personnage possède une histoire propre. À vous de la découvrir.

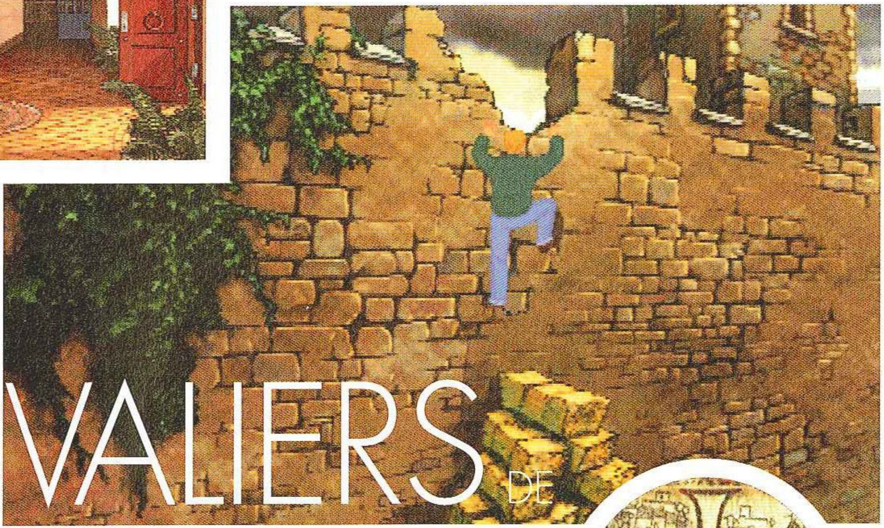
Dans la tradition des grands jeux d'Aventure avec un grand «A», «Les Chevaliers de Baphomet» vont vous plonger au coeur d'un secret millénaire...





En Espagne, les ruses sont parfois obligatoires pour arriver au but.

Revolution Software n'est pas une société inconnue dans le monde des jeux d'aventure. S'étant rendu célèbre grâce à des produits comme «Lure of the Temptress» en 1992, ou encore «Beneath a steel sky» en 1994, tous deux sur micro-ordinateurs, elle poursuit avec ce titre dont elle attend un succès encore plus grand. Il y a fort à parier que la réussite soit au bout, avec une trame aussi complexe, des décors aussi beaux et des énigmes aussi judicieusement agencées !



LES CHEVALIERS DE BAPHOMET



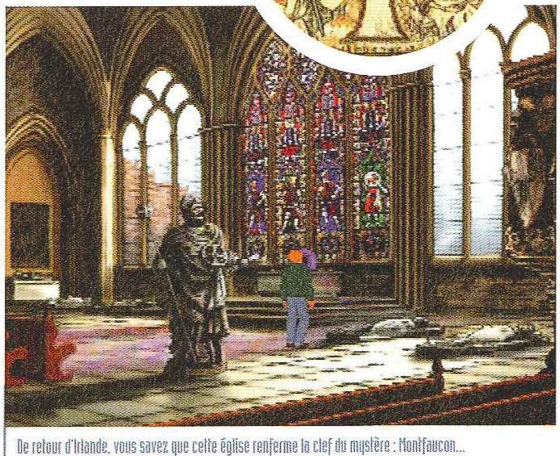
EDITEUR : REVOLUTION SOFTWARE
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996

fiche technique — Les Chevaliers de Baphomet

Son en	Stéréo
Nombre de joueur	1
Genre	Aventure
Editeur	Revolution Software
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	Encore à Paris!
Niveaux de difficulté	Aucun
Memory Card	oui, 1 block
Distributeur	Sony C.E.







De retour d'Irlande, vous savez que cette église renferme la clef du mystère : Montfaucon...



Les dialogues se dérouleront comme sur cette photo. Textes et/ou voix à l'écran au choix.

graphismes : Des décors somptueux et riches en détails. **5**

durée de vie : C'est sûr, vous en aurez pour votre argent ! **5**

jouabilité : Rien de plus simple, mais meilleure encore avec une souris. **5**

musique et son : A chaque endroit ses bruitages et ses belles musiques. **4**

originalité : Dans le style des grands jeux d'aventure. La classe ! **3**

présentation : Walt Disney n'est pas loin... **4**

En résumé

Ce jeu ne s'adressera pas seulement aux amateurs de jeux d'aventure, mais également aux fans de Beau, qui seront dépaysés durant de très longues heures. Entièrement traduit en français, LCB est mystique et les énigmes de haut niveau. Du très très bon ! **5**











Les dialogues se dérouleront comme sur cette photo. Textes et/ou voix à l'écran au choix.





My name is George Stobbard.

Incarnant un Américain à Paris vaquant à un tourisme banal, vous êtes le témoin soudain d'un attentat. Vous ne vous souvenez plus que d'une chose après votre réveil : une personne déguisée en clown chassant sur les plates-bandes de Carl Lewis. Faisant fi des conseils de Rosso, le commissaire du coin, qui vous ordonne de ne pas vous occuper de cette affaire malgré le mort qu'elle a causé, vous partez enquêter seul. Heureusement, la connaissance d'une jeune fille photographe-reporter, Nicole Collard, vous sera d'une grande utilité dans la recherche de la vérité... La personne assassinée possédait en effet un manuscrit médiéval de grande valeur. Maintenant envolé.

« Par mon enseignement, vous verrez la Lumière».

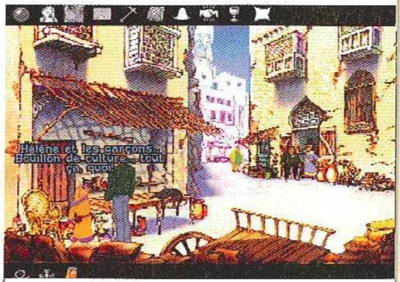
Grâce à un système d'icônes très simple, que l'on peut voir en haut de l'écran (pour les objets) et en bas pour les sujets de discussion, vous aurez une quantité incroyable de personnes à interroger. Enormément de dialogues donc, tous traduits parfaitement. A vous d'écouter si les voix vous plaisent. Comme dans «Discworld» et «Blazing Dragons», vous dirigez le personnage en lui faisant aller où votre flair le conduira...

Dans des décors interactifs, vous pourrez alors choisir à l'aide d'icônes diverses, qui vous diront si vous pouvez casser un mur ou s'il vous est possible d'aller dans telle ou telle direction, la manière de démêler cette étrange trame. De fil en aiguille, vous en arriverez vite à la mythique histoire des Chevaliers du Temple. Nul doute que le parchemin dérobé s'y rapporte et qu'il renferme un secret plus grand encore. Vous apprendrez enfin qu'une bande d'illuminés dont le but est de dominer le monde, se cache derrière toute cette histoire. Meurtres en série, multiples pérégrinations, animations superbes, humour décapant, nombreux interrogatoires, mysticisme, le Paris secret, angoisse et mystères, sont le mélange détonant de cette aventure inoubliable. Un titre indispensable qui, en plus, vous en apprendra énormément sur le monde des Saints Templiers...



9 pays à visiter, de l'Irlande à la Syrie, en passant par l'Espagne.





Mais pourquoi ce petit Syrien vous parle-t-il de la série «Hélène et les garçons»?



Côté personnages, c'est un peu léger : 9 au début, c'est risible comparé à Street Fighter Alpha 2 ou Tekken 2.

Les développeurs de Capcom nous ont depuis longtemps habitués à une ribambelle de Street Fighter cuisinés à toutes les sauces, qui, aussi bons soient-ils, paraissent désormais désuets face à un Tekken ou à un... euh... Tekken 2. C'est pourquoi on attendait d'eux un jeu de combat en 3D, et bon si possible. Eh bien ils nous l'ont fait, et ils nous ont gâtés.

Editeur: Capcom
Disponible en novembre 1996

STAR GLADIATOR



Par Raoul Volfoni



Lorsque votre adversaire sera au sol, n'hésitez pas à l'achever d'un coup de sabre.

À Noël dernier, les programmeurs de Capcom ont dû recevoir un beau moteur 3D, dont, ne sachant quoi faire, ils ont eu l'idée de se servir pour un jeu de combat. Un an après, Star Gladiator est là, beau, pimpant, et surtout jouable. Car si Capcom a su se passer de son éternelle 2D bitmap, elle n'a pas oublié de doter sa production d'une jouabilité quasiment parfaite. C'est la marque des grands...

On y est presque...

Star Gladiator n'échappe pas à la règle des scénarii tordus. On croirait voir un programme électoral... Je vous passe les détails, et je vous explique juste qu'un savant fou a inventé le Plasma Power, qui offre à son utilisateur des pouvoirs phénoménaux. C'est le seul élément intéressant du scénario, et nous pouvons passer maintenant à l'essentiel, à commencer par le nombre de personnages disponibles. Au début du jeu, ils seront neuf : forts, beaux, typés, et aux pouvoirs catégoriquement différents. Je ne vous cache pas qu'un nombre aussi restreint de combattants n'est pas sans faire sourire, comparé à Tekken 2 ou même à Street Fighter Alpha 2. Mais Star Gladiator a d'autres atouts. Hormis sa maniabilité exceptionnelle (et digne des productions Capcom habituelles), on peut noter une prise en main des personnages ultra-rapide : en un instant, on parvient à se défendre et même à sortir quelques combos. Les enchaînements sont en effet lé-



Avec un simple quart de tour avant, vous pourrez mitrailler votre ennemi d'un coup de laser en pleine tête.



Les combats se termineront dans une gerbe de lumière et de couleurs. Magnifique Philippe !

fiche technique — Star Gladiator

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Combat 3D
Editeur	Capcom
Continues	Oui
Après une demi-heure de jeu	1er Boss (en mode Normal)
Niveau de difficulté	8
Memory Card	Oui
Distributeur	Virgin I.E.





À la manière d'un Tekken, deux coups vers l'avant vous feront courir. Accompagnés d'une pression sur un bouton, ils vous permettront de défoncer l'estomac de votre ennemi.

Star Gladiator

Memory card

graphismes : Ils sont splendides, à l'exception de certains décors. — 4

musique et son : De bons bruitages, contrairement aux musiques. — 2

durée de vie : Plein de modes de jeu et d'options. Vous êtes tranquille ! — 4

originalité : Le jeu en lui-même ne l'est pas, mais les persos le sont beaucoup plus. — 3

jouabilité : Du bon Capcom même si les esquives peinent à venir... — 4

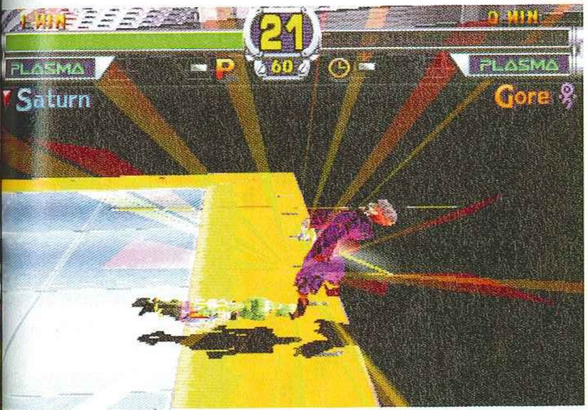
présentation : Impressionnante, mais on la regarde une fois et c'est bon. — 3

En résumé

Sans être le plus innovant du monde, Star Gladiator a tout de même de quoi réjouir tous les fans de sports de combat. D'autant plus que la réalisation est excellente. Seul hic : des airs de déjà-vu parfois et un très léger retard dans le déclenchement des esquives. Rien de grave. — 4



Si vous avez suffisamment de Plasma, tentez votre Super : c'est dévastateur et spectaculaire.



À la manière d'un Tekken, deux coups vers l'avant vous feront courir. Accompagnés d'une pression sur un bouton, ils vous permettront de défoncer l'estomac de votre ennemi.

gion, et on est loin de la difficulté d'un Mortal Kombat en la matière. Les coups fusent, faisant preuve de variété, que la présence d'une arme (chaque combattant en possède une), et les projections viennent renforcer. Enfin, côté argument de poids, chaque joueur disposera d'un coup spécial, à condition d'avoir la dose de Plasma suffisante : c'est sacrément efficace et spectaculaire. En plus, c'est tout simple à sortir... Pour vous y habituer, Capcom a même prévu un mode Training, qui vous permettra d'apprendre à exécuter dans un bon timing les contres et les esquives, qui ont de la peine à se déclencher. Faute (légère) ! Autre souci, mais c'est cette fois-ci le pad PlayStation qui est à mettre en cause : les quarts de tours. Pas faciles à sortir...

Lu-mi-neux!

Côté environnement, Capcom a fait les choses bien : tout est paramétrable ou presque, et lorsque vous aurez fini le jeu une fois, vous pourrez même placer un mur invisible autour du ring qui, à la manière d'Iron & Blood, refoulera celui qui s'y frotte. Enfin, les modes de jeu sont assez complets : Arcade, Versus, Pratice, ou Combat par équipes (un peu à la SNK, ce qui n'est pas déplaisant). Sur un plan plus technique, on peut se féliciter de la réalisation. Elle est splendide, surtout au niveau des effets de lumière qui accompagnent chaque coup, chaque décor, chaque personnage. C'est superbe, et l'ensemble du jeu est de cette facture, à l'exception de quelques décors, un peu vides. Les graphismes, qu'il s'agisse des personnages (originaux dans leur forme mais moins dans certains de leurs coups) ou des décors, sont en plus typiquement Capcom, c'est-à-dire très pastels. Au finish, il me semble que l'on ne peut que se réjouir de cette première progéniture 3D de l'éditeur. C'est jouable à souhait, les personnages sont originaux, les coups - et même si certains rappellent ceux de Tekken - le sont aussi, et les idées ne manquent pas. Principal regret : le nombre insuffisant de personnages au départ du jeu (même si on suppose que d'autres viendront rallonger la liste). Aussi, les plus l'emportent-ils nettement sur les moins, et on aboutit à un verdict : Star Gladiator (sous-titré Épisode 1, ce qui laisse présager une suite) est à se procurer. Si vous êtes un fan de ce genre de jeu, allez-y franchement ; et si vous ne l'êtes pas, et que vous voulez juste UN jeu de baston, allez plutôt voir Tekken 2. Conseil d'ami...



Gore possède deux coups très sympa, dont celui-ci, qui paralyse son adversaire quelques courtes secondes.



Au corps à corps, certaines projections sont possibles. Celle de Gerelt, qui transperce le corps de Hayato, est fabuleuse.

On ne peut que se réjouir de cette première progéniture 3D de Capcom.



La variété des coups de Star Gladiator est impressionnante, et cela donne lieu à des combos intéressants et faciles à réaliser.



Le plus fort du jeu réside indéniablement dans ses effets de lumière.



June, la copie conforme d'Ellis dans Toshinden, dispose de nombreux mouvements qui lui permettent d'attaquer son adversaire sur tous les angles.

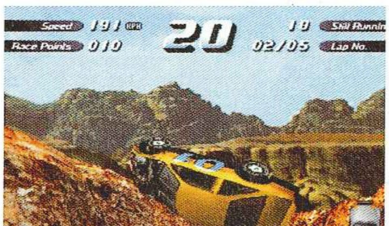
DESTRUCTION DERBY 2

EDITEUR: PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996



Par Vladimir Sebansky

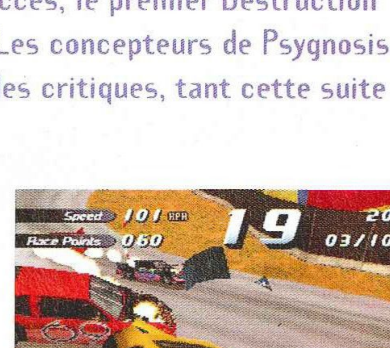
Bien qu'ayant eu beaucoup de succès, le premier Destruction Derby avait pas mal de défauts. Les concepteurs de Psygnosis ont apparemment tenu compte des critiques, tant cette suite est un véritable chef-d'œuvre.



Après chaque course, vous pouvez revoir vos exploits comme s'il s'agissait d'une rentransmission télévisée. Des caméras sont placées tout le long du circuit et montre tout ce qui s'est passé. Idéal pour revoir un fantastique carambolage sous un autre angle.



Dans un jeu de course classique, on essaye au maximum d'éviter les accidents, les crashs et les carambolages. Ici, mon Dieu, c'est sacrément le contraire. On jubile quand on harponne un concurrent par son aile gauche, on explose de bonheur quand on lui rentre dedans par derrière, et les énormes accidents carambolesques ne sont source que de joie. C'est pas compliqué, tiens, se rentrer dedans à coups de bagnoles cabossées, c'est tout simplement le but du jeu, et souvent le seul moyen de gagner.
Le premier volet de cette suite nous avait déjà bien amusés, mais à la longue, il s'avérait un peu répétitif et ennuyeux. Pas assez de circuits et finalement pas assez violents non plus. Avec Destruction Derby 2, tous ces défauts sont balayés, hop, et nous voilà face à un véritable chef-d'œuvre, il s'agit tout simplement d'un des meilleurs jeux sur PlayStation, un des plus éclatants en tout cas. C'est pas compliqué, tiens, en ce qui me concerne, il s'agit de mon jeu préféré !



Les voitures perdent des bouts de leur carrosserie. Elles se détériorent à vue d'œil. Un petit schéma indique l'état de vos protections, en bas à droite de l'écran. Quand c'est rouge, c'est que ça va mal.

Vole, explose, flambe voiture !

Ici, pas de scénario fin et subtil. Des circuits, vingt voitures en lice, un nombre de tours à effectuer et tout le monde qui fonce et qui se rentre dedans. Ensuite, advienne que pourra, et que chacun tente de rester vivant !
Trois modes de jeux différents sont proposés, trois en fait. Le premier vous fait passer de course en



fiche technique — Destruction derby 2

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2 en link
Genre	Course auto
Editeur	Psygnosis
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	On maîtrise la bagnole
Niveau de difficulté	3
Memory Card	Oui
Distributeur	Sony C.E.



Les départs sont souvent violents, les voitures se rentrent dedans le plus vite possible et tentent d'envoyer tout le monde dans les décors.

Destruction derby 2

Memory card — Jeu en link de console

graphismes : Les voitures sont très variées, et les décors très réussis. **4**

musique et son : Rien de spécial ici, le point faible du jeu. **2**

durée de vie : Je ne crois pas pouvoir m'en lasser avant longtemps. **4**

originalité : Même principe que dans DD 1, avec des détails en plus. **3**

jouabilité : Rien à redire, avec un peu de temps on contrôle bien sa voiture. **5**

présentation : Une intro 3D assez réussie, et des menus clairs et rapides. **3**

En résumé

Allez, je ne vais pas tourner autour du pot pendant des heures ; Destruction Derby 2 est maintenant mon jeu PlayStation préféré, hop, carrément. Rapide, violent et extrêmement amusant, il n'a pour rival que lui-même en mode link. **5**





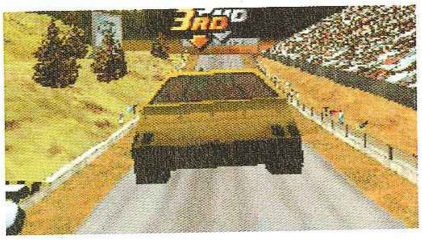
Les départs sont souvent violents, les voitures se rentrent dedans le plus vite possible et tentent d'envoyer tout le monde dans les décors.

course et chacun marque des points quand il rentre dans ses adversaires et qu'il leur cause des dommages. Le but est donc de se cartonner (ah bon ?). Le second mode privilégie l'habileté à la conduite, et ceux qui sont capables de se rentrer dedans intelligemment (comprenez par là "j'éclate mon adversaire, mais cela ne me ralentit pas trop"). Il faut donc tenter de finir la course en tête. Et le troisième mode n'est que destruction et massacre, puisque les voitures se trouvent dans des arènes, sans circuit, sans course, où le but n'est QUE de se rentrer dedans et d'essayer de rester vivant le plus longtemps possible.

On reprochait à Destruction Derby premier du nom de ne pas proposer suffisamment de circuits, cette suite s'est nettement améliorée, puisque onze circuits y sont proposés ; quatre d'entre eux étant des arènes. Ces circuits sont également mieux dessinés, plus intéressants. Finis les carambolages où l'on reste bloqué, et surtout ici la 3D est utilisée à son maximum, les voitures ne restent plus collées



Absolument sans stratégies, les arènes sont pourtant extrêmement amusantes. Tout le monde se rentre dedans et se rentre dedans encore, et encore et encore. Ça explose, ça vole de partout, mon Dieu que c'est chouette.



au sol, elles volent de partout grâce à de jolies bosses bien placées.

Bien plus violent, donc plus drôle

Mais surtout, surtout, surtout, Destruction Derby 2 est beaucoup plus violent et excitant que son humble prédécesseur. Les accidents sont vraiment uniques. Les voitures respectant beaucoup mieux les lois de la physique, avec tout de même un peu de fantaisie justement pour que cela soit encore plus drôle, les accidents sont beaucoup plus variés. Ils ne se ressemblent jamais et sont calculés et déployés en temps réel.

Les circuits sont également beaucoup plus vicieux, avec de petits tremplins disséminés ça et là, spécialement étudiés pour faire voler les voitures, les envoyer dans le fossé ou les faire atterrir sur le toit. Génial.

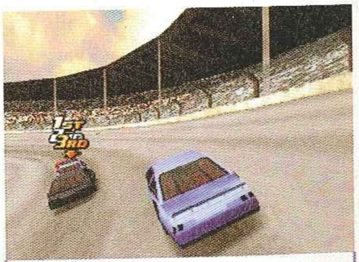
Les graphismes sont de qualité, certains décors bénéficiant d'effets de lumière très réussis, et tous les objets 3D sont composés de très belles textures, bien vues et de bon goût. De plus, le jeu va très vite, très très vite même. Pas de ralentissement à l'horizon même quand les vingt voitures sont en train de se rentrer dedans allègrement.

Destruction Derby 2 s'est auto-catapulté dans le trio de tête des chefs-d'œuvre sur PlayStation. Psygnosis signe là l'un des meilleurs jeux qu'il nous ait été donné de voir.

Rapide et violent, Destruction Derby 2 est joyeusement explosif.



Si votre voiture est trop endommagée, vous pouvez passer au pit-stop, pour réparer. Attention, le temps est limité, vous ne pourrez pas tout réparer.



Les voitures volent, comme c'est joli. Elles planent poétiquement, pendant quelques instants, comme pour échapper à toute cette violence et tout cette tôle froissée... avant de s'écraser au sol dans un grand bruit strident.



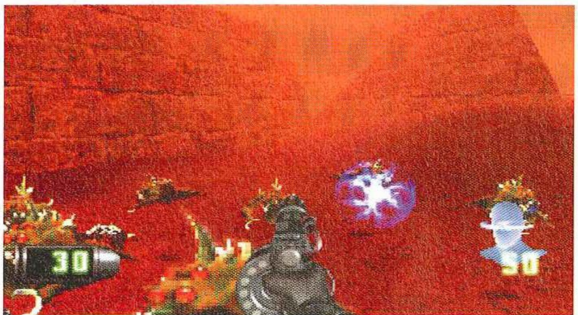
Disruptor

graph
déco

musi
film

Ça ressemble à un Doom, mais ce n'en est pas un... Disruptor va rendre malades vos voisins, et vous aussi si vous restez trop longtemps devant...

Cela faisait longtemps que le petit monde du cinéma tournait autour du pot, si l'on peut ici employer cette pittoresque expression. La Fox Interactive nous avait concocté Die Hard Trilogy (sorti le mois dernier et que nous ne présenterons ici que dans notre Guide d'Achat pour des raisons évidentes), et c'est au tour de Universal Interactive Studios de s'y mettre. Disruptor, ce n'est ni plus ni moins qu'une espèce de Doom-like. Les créateurs ont réfléchi de longues nuits avant de se décider. Et dire qu'il y a un chef de projet qui a été payé pour l'idée... Quoi qu'il en soit, le pari était simple : faire un Doom mieux que Doom. Après plusieurs mois de labeur, Disruptor voyait le jour. 13 niveaux d'un Doom-like d'une beauté renversante. On dénombre plus de 20 décors différents, tous d'une très grande finesse graphique.



Vous voici en plein désert. Avant de commencer le niveau proprement dit, songez à récupérer des armes. En effet, vous commencez ici sans aucune arme ou presque.



Là, ça ne rigole plus ! Pour trouver cette arme surpuissante, il vous suffit d'abattre certains adversaires bien spécifiques et de leur voler ensuite leur gun.



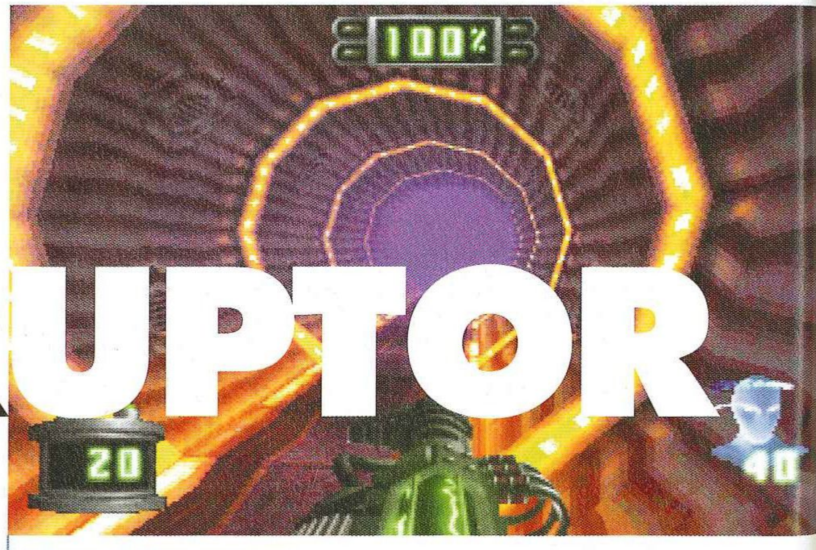
Lors de certaines missions, il faudra détruire des ordinateurs ou bien trouver des objets spécifiques.



Par Jean-françois Morisse

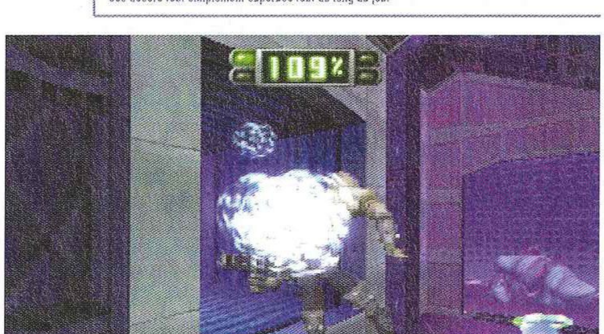
DISRUPTOR

EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 1996



Des décors tout simplement superbes tout au long du jeu.





Disruptor sait aussi être violent. Toutefois, les gerbes d'hémoglobine se font rares et nombre d'adversaires ne sont en fait que des robots.





Récupérer ce lance-flammes ne sera pas évident. Il faut éviter que tout explose ! Une fois en main, c'est le carnage assuré. Des effets graphiques superbes.

fiche technique — Disruptor

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Killer 3D
Editeur	Interplay
Continues	3
Après une demi-heure de jeu	1er niveau passé
Distributeur	Acclaim
Memory Card	Niveaux

Disruptor Memory card

- **graphismes :** Chaque niveau ses décors ! Trop fort ! — 5
- **durée de vie :** Les niveaux ne sont pas difficiles. — 3
- **jouabilité :** Le changement des armes est assez lent. — 3
- **musique et son :** Une musique de film — 4
- **originalité :** Après Doom… — 1
- **présentation :** Des séquences vidéo en anglais où jouent de piètres acteurs. — 3

En résumé

Le cinéma se met au jeu vidéo. Pas très original, le jeu propose néanmoins 13 niveaux tous très beaux, qu'il faudra traverser au son d'une musique de film. Dommage cependant qu'il n'y ait pas plus de niveaux et que le jeu tende plutôt à vous rendre malade ! — 3



Lors de certaines missions, il faudra détruire des ordinateurs ou bien trouver des objets spécifiques.

20 décors renversants

Autant dire que les graphistes n'ont pas chômé. Ni même les musiciens, qui ont composé pour l'occasion une musique digne des meilleures superproductions américaines. De plus, cette musique s'adapte en temps réel à l'action afin de mieux ponctuer les moments forts de votre partie. Un plaisir ! Ajoutez à cela des armes, pour certaines spectaculaires (le lance-flammes est un régal), et des pouvoirs psioniques à disposition ; et vous obtiendrez un jeu qui possède tous les atouts d'un grand titre. Toutefois, Disruptor n'est pas sans défaut, loin de là.

Tout d'abord, 13 niveaux, ce n'est pas énorme. Doom en proposait 30. Autant dire que les spécialistes feront en 48 heures le tour du produit. De plus, ces niveaux sont assez courts pour la plupart et souvent assez linéaires. L'aspect "recherche" reste donc quasi insignifiant. On passe plus de temps à essayer de ne pas gaspiller ses munitions (denrée plutôt rare) qu'à chercher son chemin.

"Burps ! Me sens pas bien..."

D'autre part, les niveaux ont une fâcheuse tendance à rendre malade après plus d'une heure passée devant l'écran. Après avoir testé les effets sur plusieurs personnes à PlayStation Magazine, c'est incontestable : Disruptor rend malade. Dommage, votre moquette n'avait pas besoin de ça, après WipEout 2097. Mais ce n'est pas tout. Il faut aussi noter l'intelligence artificielle des adversaires, très médiocre, des décors trop "cleans" pour provoquer le frisson, et des séquences vidéo sans grand intérêt il faut bien le reconnaître.

La première impression n'est pas forcément toujours la bonne. Certes, Disruptor est très beau. On y croit. Mais après plusieurs heures, alors que l'on franchit les niveaux sans trop de difficulté et que la tête nous tourne, on en revient vite. Universal Interactive Studio signe là un bon titre, techniquement parlant. Pour ce qui est de l'aspect purement ludique – le "truc" qui fait que l'on s'amuse – il faudra sans doute attendre un prochain produit.

À chaque niveau son décor inédit !

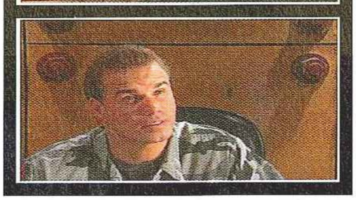


Une histoire, un film

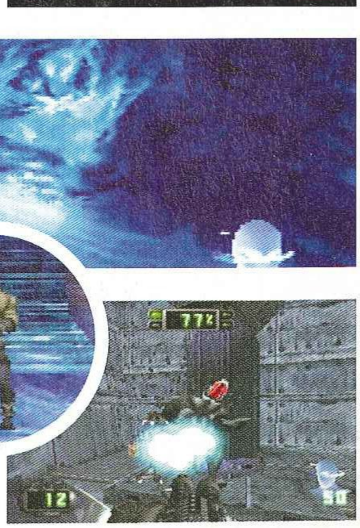
Entre chaque niveau, un petit film vous explique le pourquoi du comment. Les acteurs sont médiocres, et les voix de la version que nous avons reçue sont en anglais. Espérons que la version commercialisée sera en français. Renseignez-vous avant l'achat.











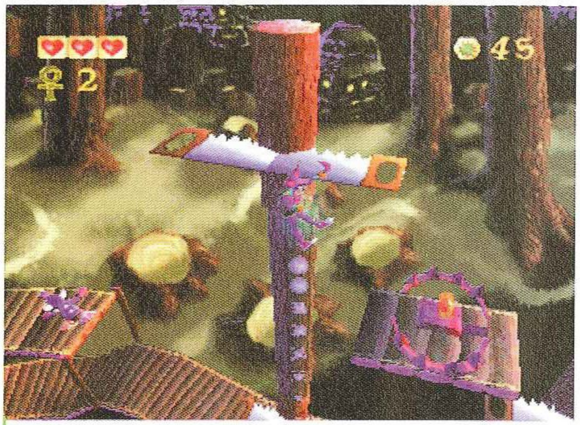
Un coup d'œil sur la liste des armes. Il n'est cependant pas toujours facile de faire son choix en pleine fusillade. De plus, les quelques secondes nécessaires au changement d'arme peuvent être fatales.

Lorsqu'une petite blondinette aux airs d'Ophélie se met à la magie en compagnie d'un drôle de bouffon, les effets sont explosifs. Abracadabra !

"It was fun ! Horrible, but fun". C'est en ces termes que Fargus, apprenti sorcier pour l'occasion, décrit l'arrivée sur sa belle planète d'une entité démoniaque dont le nom s'approche de Yungo (très dur de comprendre le langage des démons...). À côté de lui, une petite blondinette contemple le désastre. Pandemonium commence alors. La séquence d'intro est belle, on s'attarde en particulier sur la finesse des traits des visages des personnages. Une très grande maîtrise de l'imagerie de synthèse. Une fois dans l'ambiance, le

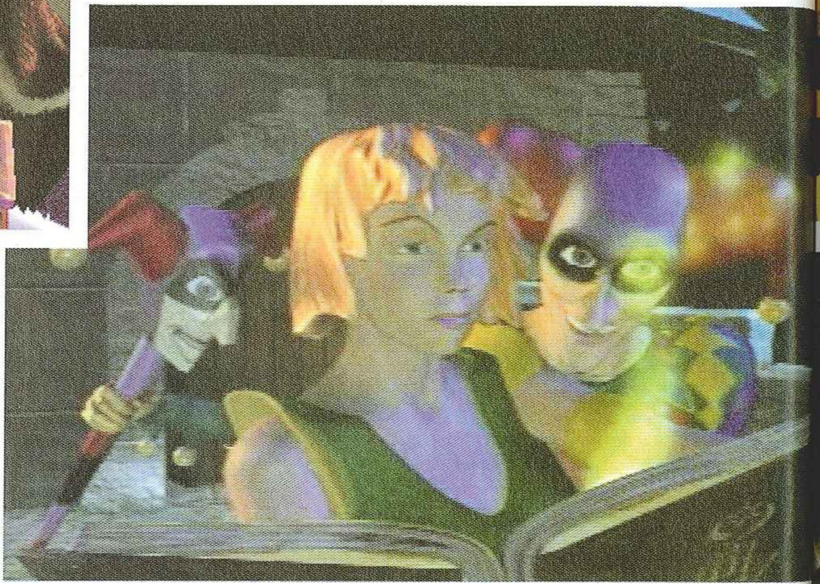


Chaque fin de monde (6 niveaux par monde) est constitué pas un boss. Si vous aimez le grand spectacle genre "sons, lumières et mort subite", c'est ici qu'il faut venir.



Un bouffon pas comme les autres, spécialisé dans l'élimination des nombreux ennemis que l'on trouve dans ces différents niveaux.





PANDEMONIUM

Editeur : Crystal Dynamix
Disponibilité : Décembre 96

Fiche technique — Pandemonium

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1
Genre	Plates-formes
Editeur	Crystal Dynamix
Continues	Mots de passe
Sauvegardes	Non
Après une demi-heure de jeu	Deux niveaux passés
Niveaux de difficulté	1
Memory Card	Non
Distributeur	BMG Interactive



Dans ces niveaux sylvestres, les araignées abondent. Un bon moyen pour s'en débarrasser est de leur sauter dessus. À vous de bien viser.

Par Jean-françois Morisse



L'une des armes disponibles vous permettra de geler vos adversaires pour ensuite les éclater en un seul coup de pied.





Les vues du jeu sont en effet multiples. Vous ne pouvez à aucun moment les choisir, mais la caméra virtuelle suit l'action sous différents angles pour des effets très spectaculaires.



e (6 niveaux par monde) est
ss. Si vous aimez le grand
ns, lumières et mort subite",
ir.



ançois Morisse



ibles vous permettra de
our ensuite les éclater en

graphismes : L'un des plus beaux titres PlayStation. — 5

musique et son : Des musiques entraînantes et sympa. — 4

durée de vie : Deux jours suffisent pour tout voir. — 2

originalité : De la plate-forme, rien de plus. — 3

jouabilité : Bonne mais pas parfaite. — 4

présentation : Une très belle séquence d'intro. — 4

En résumé

Dix-huit niveaux variés colorés, dans lesquels il faut "speeder" et rebondir dans tous les sens. Les spécialistes du jeu de plates-formes se lasseront vite, les autres ne manqueront pas ce titre qui leur fera passer d'excellents moments. — 4



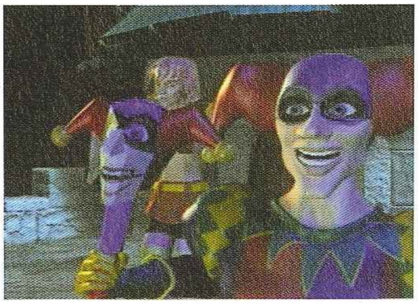


Les vues du jeu sont en effet multiples. Vous ne pouvez à aucun moment les choisir, mais la caméra virtuelle suit l'action sous différents angles pour des effets très spectaculaires.

jeu proprement dit peut commencer et vous emmener au gré de 18 niveaux radicalement différents les uns des autres, dans un monde magique, démoniaque, coloré et complètement fou. Après tout, le Pandemonium n'est pas autre chose que la capitale des Enfers. À peine le premier niveau entamé, on se doute qu'on ne ressortira pas indemne de cette descente aux enfers. Orphée deuxième ! Trop fort !

Plates-formes made in hell

"Car longue et semée d'embûches est la route qui mène de l'Enfer au Paradis..." : c'est une certitude alors que l'on progresse dans ces nombreux niveaux. Le joueur choisit d'incarner l'un ou l'autre des personnages. Alors que la jeune fille est une spécialiste des acrobaties et des sauts en tout genre, notre ami le fou (certaines affinités existent entre lui et nous) se spécialise dans les attaques au corps à corps. À vous de voir, en fonction du niveau, quel personnage aura

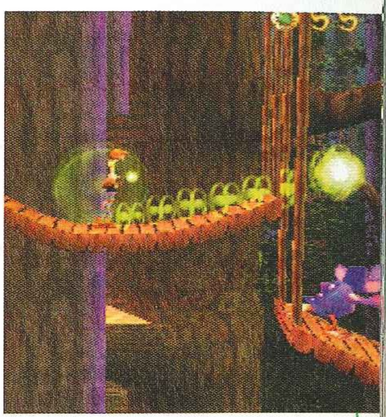


vos faveurs. En tout bien tout honneur. Quoi qu'il en soit, les niveaux ne changent pas en fonction du personnage choisi. Identiques, ils n'en demeurent pas moins d'une très grande beauté. Les graphistes de chez Crystal savent utiliser la palette de couleurs de la PlayStation et pourraient donner des leçons. Si la beauté d'un jeu est pour vous un critère déterminant, foncez ! Vous n'êtes pas un pro des jeux de plates-formes ? Parfait, Pandemonium s'adresse à vous.

Une initiation à la plate-forme

Après une ou deux heures de jeu, un constat s'impose : Pandemonium est plutôt facile. Tant mieux, diront les joueurs qui ne sont pas des habitués du genre ; dommage, diront ceux coutumiers des Crash Bandicoot, Rayman et autres titres bien plus difficiles. En effet, il ne faudra au joueur averti qu'un ou deux jours pour terminer Pandemonium. Le jeu reste assez linéaire, puisqu'il n'y a qu'un ou deux passages différents pour accéder à un même point. Attention aussi, les vues de caméra sont automatiques et non pas dirigées par le joueur. Ne pensez donc pas pouvoir regarder l'action sous tous les angles de vue possibles et imaginables. Reste bien entendu à découvrir les niveaux cachés (trois d'après l'éditeur). Vous l'aurez compris, Pandemonium s'adresse en priorité à ceux qui ne sont pas forcément férus de jeux de plates-formes. Pourtant, il faut bien admettre que l'on s'amuse à regarder notre ami le bouffon sauter dans tous les sens au milieu de décors superbes qui laissent rêveur. L'essentiel n'est-il pas là ? S'amuser. On n'en demande pas plus.
Alors ? Tenté par l'Enfer ?

L'un des plus beaux titres de la PlayStation



Une arme particulièrement efficace pour dégager le passage devant vous.

Abracadabra

En cours de jeu, dans certains niveaux, les personnages peuvent se transformer. Voici ici le rhinocéros, la grenouille et la tortue. Si vous n'avez pas encore vu de tortue volante, c'est le moment ou jamais.







Un an après le premier WipEout, Psygnosis remet ça avec un remix 2097. Circuits en plus, défauts en moins, ce WipEout devrait faire l'unanimité.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que WipEout premier du nom avait divisé les foules. Il y avait eu les fans, ravis qu'une telle prouesse technologique soit réalisable, et les autres, les joueurs «traditionnels» très vite exaspérés par les défauts du jeu. Pas assez d'ennemis, maniabilité délicate pour ne pas dire franchement médiocre, vaisseau qui s'arrêtait net à chaque contact avec les bords de la piste... Bref, il y avait de quoi critiquer. Pourtant, pour qui prenait la peine de s'y mettre, les sensations étaient là. WipEout ouvrait la voie à une nouvelle ère de produits.

Tout en conservant le concept, les développeurs de Psygnosis se sont efforcés d'éliminer les défauts qui faisaient de WipEout un titre difficile d'accès. Dans cette version 2097, le joueur sera cette fois-ci confronté à six pistes de bases, de difficulté croissante. Sitôt la manette prise en main, on s'aperçoit que la maniabilité a totalement été repensée. Les premiers tours de piste se terminent haut la main. Les



Si le premier volet de WipEout manquait de punch, il n'en est rien avec ce remix 2097. Que vous soyez bons ou mauvais, il y aura toujours un adversaire pour vous envoyer un missile ou bien encore vous poser sous le nez une flopée de mines.

Une nouvelle option de jeu : l'autopilot. Pratique pour négocier les endroit scrabreux. Une solution de facilité que les «vrais» joueurs sauront éviter.

WIPEOUT 2097



Par Jean-François Morisse

Editeur : Psygnosis
Disponible : dispo

Fiche technique — Wipeout 2097

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Course Futuriste
Editeur	Psygnosis
Continues	3 en mode Phantom
Après une demi-heure de jeu	1er au premier circuit
Niveaux de difficulté	3+1
Distributeur	Sony C.E
Memory Card	Temps, circuits et astuces



Des graphismes qui ont aussi été affinés pour cette nouvelle version. On peut être impatient de voir à quoi ressemblerait un éventuel WipEout 2098...



graphismes : Superbes, des pistes variées — 5

durée de vie : Un mode Phantom supra dur — 5

jouabilité : Un gros effort a cette fois été fourni — 4

musique et son : De la très bonne techno — 4

originalité : Ce n'est qu'une suite — 2

présentation : Une courte séquence peu satisfaisante — 3

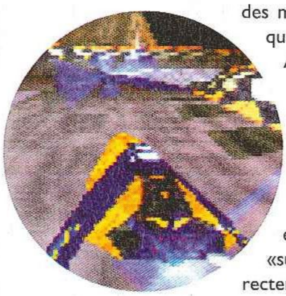
En résumé

Les défauts du premier épisode ont été gommés (maniabilité, manque d'action, réaction du vaisseau...), ce qui nous donne en définitive un jeu facile d'accès en mode arcade. Seuls les pros parviendront à venir à bout du mode Phantom. — 4

ailes du vaisseau frôlent les bords de la piste en lâchant des gerbes d'étincelles. Spectaculaire ! Il ne reste plus qu'à affronter la quinzaine d'adversaires qui ont eu l'idée saugrenue de venir sur la piste le même jour que vous.

Vaisseaux bio-dégradables ?

Un missile par ci, une flopée de mines par là... Difficile de terminer entier en 2097 ! Cette fois, et contrairement au premier épisode, votre vaisseau se détériore au fur et à mesure qu'il reçoit des missiles en pleine carlingue ou que vous manquez votre virage. Alors que les virages se succèdent, que le temps file et que vos adversaires vous collent, vos nerfs seront mis à rude épreuve. Votre estomac aussi d'ailleurs ! Car les dénivellations sont monnaie courante et, en vue intérieure ou dite «subjective», il faut arrimer correctement son quatre-heures pour ne pas mélanger maladroitement les BN à moitié digérés et le CD PlayStation qui traînait par là. Notez bien au passage cette façon si pittoresque de mettre de l'animation et du spectacle dans votre salon. Mais oublions ces conseils «sons et lumières» pour revenir à WipEout seconde édition.



Grâce aux notables améliorations, les six premières pistes se bouclent en tête en un temps record. Les choses sérieuses commencent alors avec le mode Phantom.

Un mode Phantom pour les pros

Si les jeux sont accessibles aux joueurs quels qu'ils soient, le mode Phantom est à réserver aux pros et à eux seuls. Les non-pros deviendront vite fous, ce qui serait certainement regrettable (bien que ça se discute). Inutile de dire que finir tous les circuits les uns après les autres en tête avec seulement trois «continues» est une tâche digne d'un demi-dieu grec. Les représentants de cette éminente race étant aujourd'hui fort rares, autant dire que la fin de ce WipEout là ne se contemple pas aisément. Mais plutôt que de déprimer en mode Phantom, les joueurs pourront aussi s'essayer à quelques parties en «link» où deux joueurs peuvent se livrer un duel métallique et violent.

Bref, WipEout 2097 vient combler les exigences des joueurs autant que des amateurs de jeux à sensations. On y vient, on y revient, et on finit en fin de compte par y laisser son quatre-heures. Génial !



Certains passages se déroulent en pleine nuit ou bien encore dans des tunnels à l'éclairage minime. L'occasion d'apprécier certains des très beaux effets de lumière.

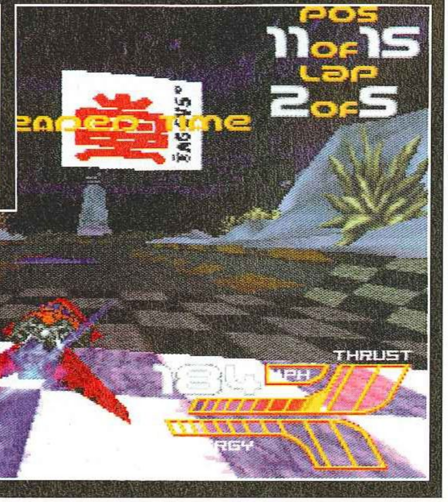
Deux circuits cachés...

Pour accéder aux deux circuits cachés du jeu, il faut tout d'abord terminer en tête des six premières pistes. Ensuite, une fois venu à bout du mode Phantom (bon courage !), vous pourrez filer sur deux circuits complètement nouveaux. Une autre astuce vous permet aussi de vous essayer sur un vaisseau baptisé Piranha, la Rolls des vaisseaux. Nos Versions Longues ne manqueront pas de vous en dire plus...







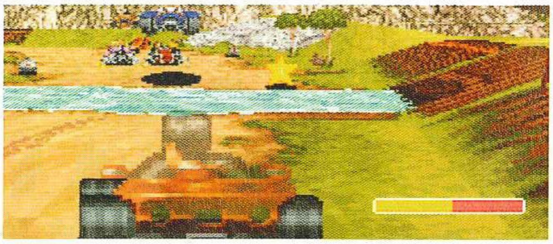


Ceci n'est pas une suite au célébrissime (et très vendu) Street Racer sur 16 bits. Non, juste une adaptation, 3D en plus. Mevlut Dinc, le père de ce jeu, a simplement voulu faire partager, dans son infinie bonté, le plaisir que peut procurer Street Racer. Comme ça, pour faire un cadeau aux gens. Qu'est-ce que c'est beau, la gentillesse gratuite !

Bon, c'est vrai, ça part d'une bonne intention. Peut-être un peu commerciale, mais bonne... Cela dit, il n'a pas tort le monsieur. Son jeu est un pur produit ludique, et s'il était très fun sur d'autres consoles en d'autres temps, il l'est tout autant sur PlayStation. Mais si vous êtes arrivé avec la PlayStation, peut-être ne vous êtes-vous jamais adonné à ce jeu ? Bon, quelques explications s'imposent…



Le mode Micro, qui reprend le flambeau de Supersonic Racers et Micro Machines, est une idée sympa ; mais hélas, la jouabilité n'est pas au rendez-vous.



Street Fighter ou Street Racer ?



Un peu des deux… En fait, ce jeu franco-anglais vous permettra de courir sur 27 circuits, avec l'autorisation pour gravir les places (ou ne pas en perdre), de cogner sur les adversaires. Chacun des persos (les huit mêmes que sur 16 bits) possède deux coups de poing et deux

STREET RACER

Par Raoul Volfoni



EDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996

Avec les boutons latéraux, vous pourrez donner des baffes à droite et à gauche. Et sans compter…





Les huit personnages au début du jeu sont ceux qui sévissaient déjà sur 16 bits. Chacun a ses propres caractéristiques, mais le meilleur compromis semble Surf, la belle et fausse (?) blonde.



Voilà l'un des trois circuits cachés, avec dans la voiture bleue le personnage caché. Pour les avoir, vous devrez gagner le Championnat Gold avec 175 points.

Fiche technique — Street Racer

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 à 8
Genre	Courses musclées
Editeur	Ubi Soft
Sauvegardes	Memory Card
Après une demi-heure de jeu	Championnat Silver
Niveaux de difficulté	4
Memory Card	Circuits et scores
Distributeur	Ubi Soft



Certains circuits du Championnat Gold sont parsemés de trous… Vous vous ferez avoir la première fois, mais la deuxième, vous sauterez par-dessus (en appuyant vers le haut).

graphismes : Dans un esprit cartoon agréable mais un tantinet soupe-au-lait. **3**	**durée de vie :** Avant de tout gagner en niveau Crazy... **4**	**jouabilité :** Bonne en mode Normal, beaucoup moins en mode Micro. **3**
musique et son : Des thèmes musicaux variés et acceptables, mais des bruitages limités. **3**	**originalité :** J'connais un jeu sur 16 bits qu'était pareil... Ah oui : Street Racer. **2**	**présentation :** Un dessin animé peu explicite mais sympa, et des menus peu lisibles.. **3**

En résumé

Si Street Racer n'est pas le jeu le plus perfectionné du monde, il est cependant assez prenant et marrant pour vous faire jouer pendant un bon bout de temps. Là où il convaincra le plus, c'est à plusieurs joueurs. Un seul regret : qu'il n'y ait pas eu plus de nouveautés (surtout pour les personnages) **4**



Certains circuits du Championnat Gold sont parsemés de trous... Vous vous ferez avoir la première fois, mais la deuxième, vous sauterez par-dessus (en appuyant vers le haut).



Vous pourrez jouer jusqu'à huit joueurs en simultané (avec les connecteurs multi-joueur bien sûr). Jusqu'à quatre joueurs, vous pourrez choisir le format des fenêtres : en Box, comme ici, ou en Wide (bandes).

Certains personnages, comme Helmut, ont la possibilité de s'élever dans les airs. Cela permet d'une part d'envoyer paître les autres, et d'autre part, de couper au plus court les trajectoires.



coups spéciaux (limité à un par tour). En outre, et c'est nouveau, ils peuvent (en pressant L1 et R1) diminuer afin de passer entre deux obstacles. Les courses sont donc corsées, et les bombes, mines et autres objets encombrants placés sur la piste ne sont pas là pour arranger les choses. D'autant plus qu'ils sont toujours placés sur votre trajectoire, à l'inverse des bonus (étoiles, turbos, trousses de soins...). En somme, Street Racer demande de l'attention. Le jeu vous proposera de jouer en mode Micro (avec vue aérienne style Micro Machines) ou Normal, et à l'intérieur de ces modes, vous choisirez entre le mode Race (courses normales) et le mode Rumble (placé dans une arène, vous devez y rester le dernier). Dans chacun de ces modes, vous pouvez courir en championnat, en Head to Head ou en Practice. Et puis il existe de multiples options, trop longues pour êtres citées, qui permettent de jouer plusieurs fois de manière différente. Y a bon la durée de vie !

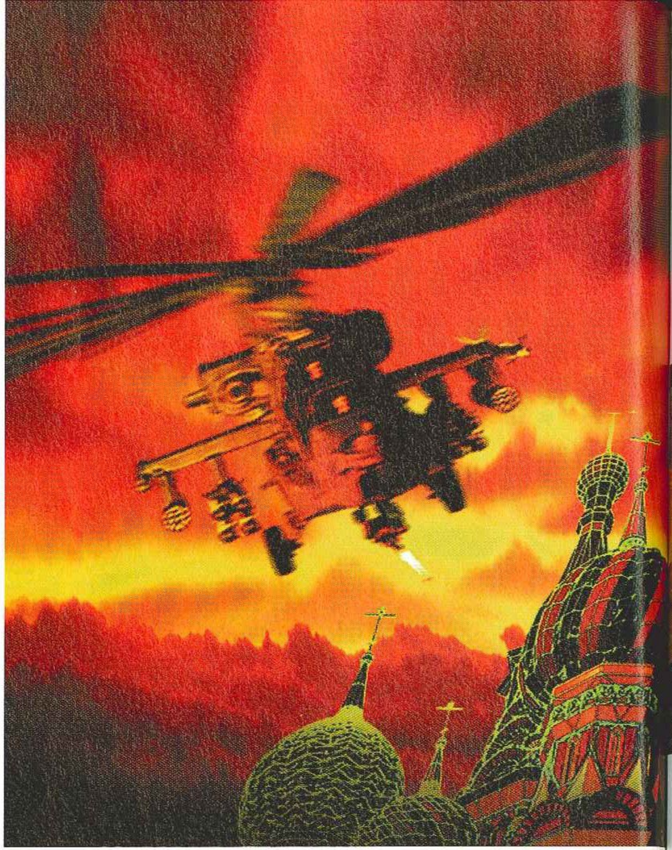


Puristes s'abstenir

Street Racer est tout sauf une simulation de conduite. Ses graphismes cartoons, un peu naïfs même, à eux seuls le prouvent... En fait, le jeu ressemble plus à un troupeau de fans qui s'élancent vers le Virgin Megastore le jour de la sortie du nouvel album de Maria Carey qu'à Formula 1. Essayez de piloter une des voitures du jeu, et vous vous en rendrez vite compte. C'est tout, sauf réaliste (y compris avec le mode de conduite Expert). Et pourtant, on s'amuse... Même si tout n'est pas parfait. Techniquement, on peut trouver à redire, notamment sur l'aspect simpliste de la 3D. On peut aussi se poser la question de l'intérêt du mode Micro (et même du mode Rumble), et de certains obstcales des circuits, dont les tracés sont parfois confus... Par contre, et c'est assez rare pour être signalé, les quatres vues proposées par le jeu sont jouables. Belle performance qui n'a d'égale que celle du nombre de joueurs accepté par le jeu : pas moins de huit ! Jusquà quatre joueurs, vous pourrez même choisir le format de votre fenêtre : Box ou Wide. Si la fluidité et la vitesse ne sont pas remises en cause lorsque l'on joue à plusieurs, la visibilité l'est un peu plus. Surtout à huit... Mais le fun l'emporte toujours dans ce genre d'exercice sur les prouesses techniques. D'ailleurs, de prouesses techniques, Street Racer n'en fait pas vraiment. Tout est d'un niveau satisfaisant, y compris la maniabilité, mais rien ne vient créer l'événement. Ah... heureusement que les courses sont acharnées, et que le jeu garde quelques surprises en réserve. Lesquelles ? Je ne sais pas, moi... Un personnage caché par exemple, trois circuits cachés par exemple, un quatrième championnat par exemple... Eh oui, vous aurez tout cela à l'ultime condition de gagner le championnat Gold avec un minimum de points (175). Et pour cela, il n'y a pas de secret : il faut jouer.

Le mode Rumble est marrant deux minutes lorsque vous jouez seul, et pendant une bonne heure si vous jouez à plusieurs. Après...





Après "Tintin chez les Soviets", "Le Soviet suprême", "La Cinquième compagnie au pays des Soviets" (?), la célèbre saga des "Strike" nous emmène au pays de la vodka, des blizzards, de la taïga et d'Eva Herzigova...

Par Jean-François Morisse

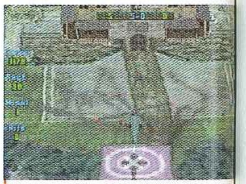
SOVIET STRIKE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996



Dans ce niveau, il s'agit de transporter un blindé afin de l'amener en plein cœur de la mêlée. Selon les missions, différents alliés pourront en effet venir à la rescousse.

Pour qui se souvient un peu le Moyen Age du jeu vidéo, la saga des Strike n'a rien d'inconnu. On parlait en ce temps béni de Desert, de Jungle ou bien encore d'Urban. L'éditeur américain, au fait de l'actualité, ne pouvait que proposer une version 32 bits de cette figure quasi mythique du jeu. Et l'actualité, Electronic Arts la suit à la trace ! Pensez donc, cette nouvelle mouture, baptisée Soviet Strike, se déroule entre la Crimée, la mer Noire, Tchernobyl et Moscou. L'Est est à l'honneur camarade !



Après avoir ramassé une "agent" très spéciale, déposez-la en pleine ville pour qu'elle file délivrer des prisonniers. Il ne vous reste plus qu'à monter la garde en attendant que ces derniers sortent.

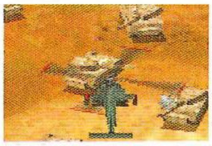
Flashback ou come strike

Pour ceux qui ne connaîtraient pas (il y en a ?), Soviet Strike, tout comme ses illustres prédé-



fiche technique — Soviet Strike

Son en	Stéréo
Nombre de joueur	1
Genre	Action
Editeur	Electronic Arts
Continues	Mots de passe
Après une demi-heure de jeu	On commence à comprendre ce qui se passe
Niveaux de difficulté	1
Distributeur	Electronic Arts





Soviet Strike Memory card

graphismes : Des textures très réalistes, idem pour les adversaires.	4
musique et son : Un coup de chapeau aux voix en français !	5
durée de vie : Il faut être persévérant pour ne pas craquer.	4
originalité : Unique sur PlayStation, mais un concept connu.	3
jouabilité : Pas toujours évidente.	2
présentation : De nombreux films explicitent le scénario.	3

En résumé

Très bon jeu d'action, Soviet Strike n'a que le défaut d'être très difficile et de ne pas toujours être très maniable. Autant dire que les moins patients d'entre vous s'énerveront. Les joueurs persévérants trouveront toutefois un véritable bonheur de jeu pour un titre à l'excellent rapport prix/temps de jeu.

4





ramassé une "agent" très
éposez-la en pleine ville
file délivrer des prison-
ous reste plus qu'à monter
attendant que ces derniers





Cinq campagnes d'enfer pour un jeu très difficile



cesseurs, vous met aux commandes d'un hélicoptère de combat. L'Est a besoin de vous, car depuis la récente dissolution de l'ex-URSS, c'est un sacré bazard de l'autre côté du rideau de fer. À vous donc de secourir des otages, de détruire des points stratégiques, de découvrir des caches d'armes, de sauver des bases alliées attaquées ou bien encore d'arrêter une invasion de chars en pleine Tchétchénie. On n'arrête plus le progrès ni les tout plein bons sentiments de nos amis américains. Mais il faut encore que la bannière étoilée parte secourir le monde. En route !

Cinq régions à pacifier

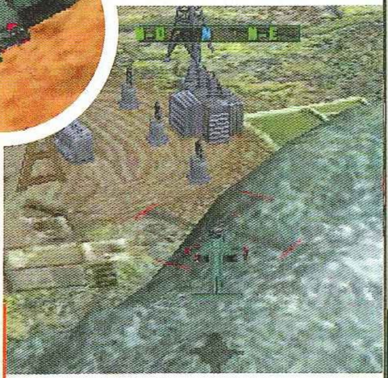
Soviet Strike vous invite alors à parcourir les reliefs accidentés de l'Europe de l'est. Notez à ce propos que ceux-ci reprennent les véritables reliefs existants, les développeurs ayant travaillé sur des cartes géographiques. Entre et pendant les missions, d'excellentes séquences vidéo (admirablement bien doublées en français) vous explicitent le scénario. Histoire de mettre du piquant, des missions surprises surgissent ici et là en pleine campagne officielle. À vous de décider quelle sera la marche à suivre. Soviet Strike propose en effet pas mal de libertés. On choisit l'ordre dans lequel seront réalisées toutes les missions au sein d'une même campagne, on choisit aussi ses points de ravitaillement ou bien encore les missions annexes qui doivent être conduites. Et il y a de quoi faire : plus de quarante missions au total ! Ajoutez à cela un niveau de difficulté élevé, et vous obtiendrez un jeu que les néophytes délaisseront rapidement. Quant aux habitués du jeu vidéo, ceux qui sont nés durant ce fameux Moyen Age, ils s'y retrouveront parfaitement et partiront sans hésiter à l'aventure aux pays des Soviets. À vous de choisir votre camp.







Détruire un pont peut parfois ralentir l'ennemi. Soviet Strike propose en effet un minimum de tactique. Attention, l'action reste privilégiée.



L'hélicoptère suit tout seul les variations d'altitude du paysage. Pas la peine de craindre le crash.

Après la "non-sortie" de Motor Toon GP 1 en Europe, Sony se rattrape magistralement en mettant sur le marché la deuxième mouture, d'une qualité et d'un intérêt qui lui sont largement supérieurs.

La version japonaise de Motor Toon GP 1 était sortie en 1994 (eh oui, deux ans déjà !). Ce jeu avait véritablement marqué les esprits par son extrême originalité et sa grande beauté graphique. Le plaisir de conduire sans stress ! En effet, pour la première fois, on ne se trouvait pas devant un jeu de course automobile classique, même si les véhicules avaient toujours quatre roues, mais plutôt devant une curiosité ! Des yeux, une bouche, des dérapages "guimauve" avec moult effets de distorsion et des effets de lumière encore jamais vus à l'époque, caractérisaient les véhicules du jeu. Mais avec cette seconde version enfin distribuée en France, on ne perd pas au change. Motor Toon GP 2 est vraiment exceptionnel !



Grâce à un bonus, vous avez pu arrêter le temps. Il est pas beau, le ciel ?

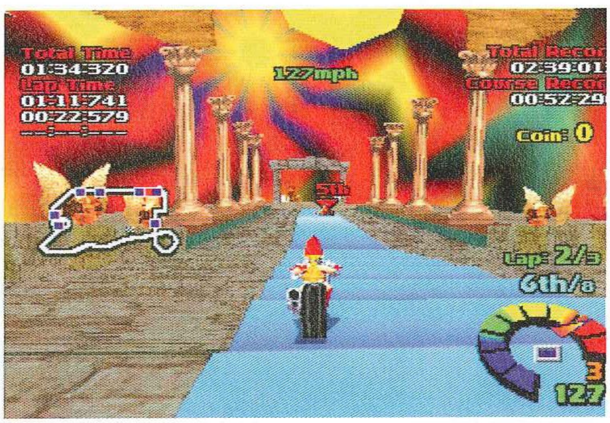


MOTOR TOON GRAND PRIX 2

EDITEUR : SONY C.E.J.
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1996

Par Nourdine Nini





Un système de loterie qui met de l'ambiance

Dites-vous bien que TOUT, dans Motor Toon GP 2, a été amélioré par rapport à l'original. Cinq circuits au départ plus 5 cachés, 5 véhicules de base plus 3 autres à trouver, des jeux bonus également difficiles à mettre à jour et surtout une loterie durant les courses. Celle-ci se déclenchera lorsque, sur le sol, vous aurez roulé sur des pièces. Plus leur nombre augmentera, et plus vous aurez de possibilités de faire "tourner la roue". En sachant qu'il y a 17 sortes de bonus en tout. Mines, bombes,

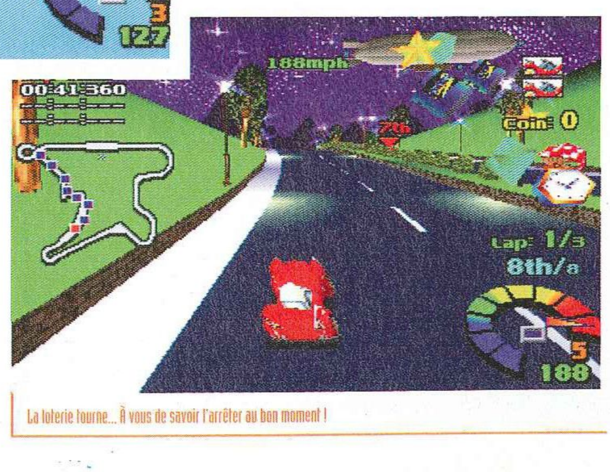






fiche technique — Motor toon grand prix 2

Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2 en link
Genre	Courses auto
Editeur	Sony C.E.J.
Continues	Sauvegardes
Après une demi-heure de jeu	L'éclate totale !
Niveaux de difficulté	5
Memory Card	Oui, 1 à 15 blocks
Distributeur	Sony C.E.E.



La loterie tourne... À vous de savoir l'arrêter au bon moment !

Motor toon grand prix 2

Memory card — Jeu en link de console

graphismes : Difficile d'avoir des couleurs et des décors aussi beaux. **5**

musique et son : C'est enjoué, beau et ça colle très bien au jeu ! **5**

durée de vie : Il y a tellement de bonus à trouver, que vous en avez pour un bon bout de temps. **4**

originalité : Une course de voitures qui ne se prend pas au sérieux, c'est rare. **4**

jouabilité : Cela dépend des véhicules choisis, mais dans l'ensemble c'est très bon. **4**

présentation : Rien de bien transcendant de ce côté-là. C'est bien, sans plus. **2**

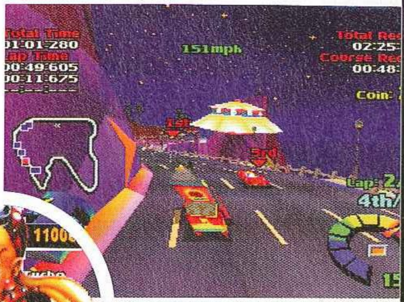
En résumé

Rarement jeu de course aura suscité autant de délire. C'est non seulement beau, mais surtout d'un grand intérêt grâce aux bonus cachés. Dommage pourtant que le «package» francais ne comporte qu'un seul CD. Un superbe titre tout de même ! **4**



Le mode "replay" vous permettra de voir votre style de conduite, mais aussi les meilleurs moment de la course !









Une vitesse excessive peut littéralement vous faire décoller !



Attention de ne pas rouler trop près de la lave...

huile, super bouclier, turbo, etc., vous seront utiles pour vous débarrasser d'un adversaire. Le spectacle est garanti ! On dénombre 4 types de course en tout. Le mode "single race", où vous disputez une course simple sur le circuit de votre choix. Le mode "Time attack" où vous vous battez contre le chronomètre. Le mode "Free run" où vous apprenez le circuit et la voiture. Et le mode "Championship race" dans lequel vous disputez un championnat entier. Ici, il vous faudra obligatoirement finir dans les 6 premiers pour passer à la course suivante.

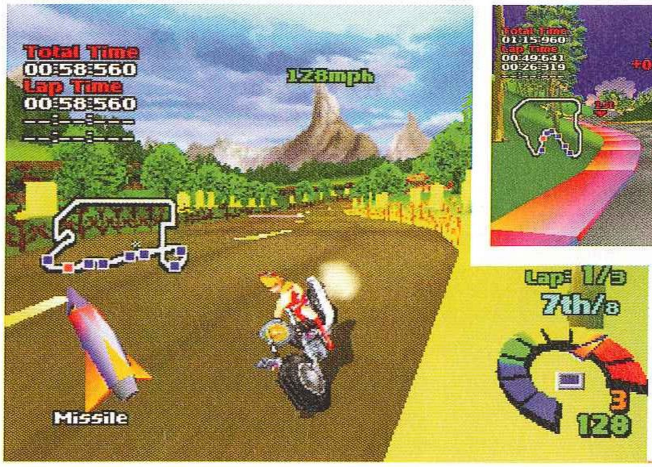


Des "replay" que l'on peut sauvegarder !

Chaque course pourra en effet être mise en boîte dans votre Memory Card, avec le choix des angles de vue lors du visionnage ! Les crashs dans la lave, les dépassements d'anthologie ou les courses-records seront enfin numérisés *ad vitam aeternam !* Au niveau de la jouabilité, là encore c'est du très bon. Certes, selon les véhicules, elle diffère, mais dans l'ensemble, ça demeure excellent. Et puis, voir les bolides se contorsionner dans tous les sens avec une telle fluidité d'animation, ça a quelque chose de surréaliste. Les décors, d'une beauté ensorcelante, y sont sans doute pour quelque chose. Sans parler des musiques, très "toon" elles aussi. Avec le mode "link" en plus, et les nombreuses autres grosses "surprises" de MT GP2 (révélations dans le prochain numéro), ce titre devrait plaire à tout fana de course auto délirante !



Le plaisir de la conduite au milieu de décors féeriques.

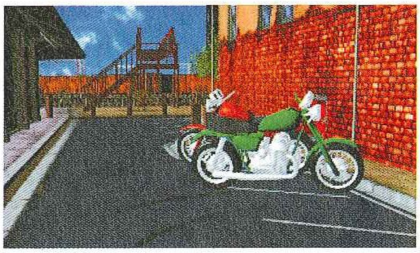




L'un des nouveaux personnages du jeu en pleine action. Attention les yeux !

Bizarre... un jeu de plates-formes avec une histoire. C'est rare, je crois même que c'est la première fois que je rencontre ça. Pourtant, dans Firo & Klawd, l'histoire est primordiale ; et le plus beau, c'est que c'est vous qui l'écrivez : une sorte de jeu de plates-formes dont vous êtes le héros. Reste à voir si c'est rigolo.







FIRO & KLAWD

Par Raymond Lebœuf

EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DISPONIBLE EN DECEMBRE 1996

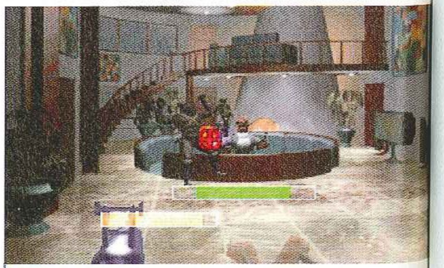


fiche technique — Firo & Klawd

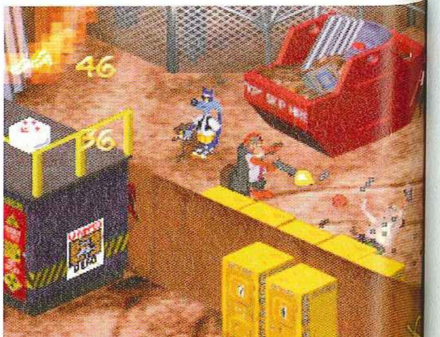
Son en	Stéréo
Nombre de joueurs	1 ou 2
Genre	Plates-formes/Action
Editeur	BMG Interactive
Continues	Mots de passe
Après une demi-heure de jeu	Troisième tableau
Niveaux de difficulté	3
Memory Card	Non
Distributeur	BMG Interactive

L'histoire se passe à New Yak, une ville pourrie jusqu'au trognon par la mafia et son pognon sale, ses magouilles, ses porte-flingues qui se croient tout permis. Klawd, c'est un matou démerdard et zonard. Son boulot, c'est de livrer des paquets sans poser de questions. Firo, lui, c'est un flic du genre primate. On le charge toujours des missions qui font appel à sa moelle épinière plutôt qu'à sa minuscule cervelle. Son boulot : latter, tuer, foutre un maximum de boxon dans les rangs de la mafia. Firo fait bien son boulot.

Un jour, Klawd découvre que les paquets qu'il trimbalait depuis des années pour la mafia étaient remplis de billets. Il s'en met quelques-uns dans la poche, livre son colis, puis va s'acheter avec le pognon qu'il a chouravé le joujou dont il a toujours rêvé : un gros flingue. Pas de bol pour lui : les billets étaient faux. Firo, qui se trouvait là par hasard, lui passe illico les menottes. Mais voilà, la mafia s'est rendue compte que Klawd avait fauché de la thune. Elle met à ses trousses ses plus féroces hommes de main. Une amitié nouvelle naît entre ces deux compères : Klawd a besoin de Firo pour le protéger, Firo a besoin de Klawd pour coffrer les chefs de gang de New Yak. Tous les vilains de la ville sont à leur recherche ; et à mon avis, s'ils les cherchent, et bien ils vont les trouver.



De temps en temps, le jeu est ponctué par une scénette de pur shoot-them-up.

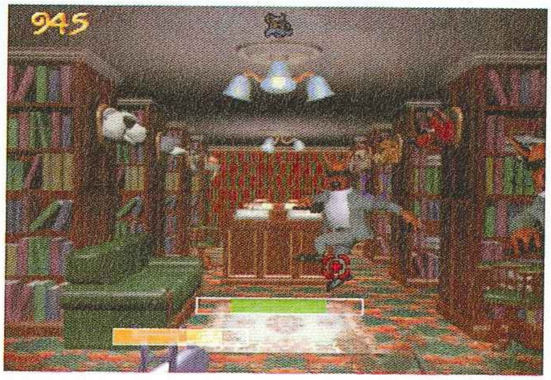






graphismes : Les scènes cinématiques sont réussies et drôles. 4	**durée de vie :** Il existe huit fins différentes (très marrantes). 4	**jouabilité :** Le gros point noir du jeu : la maniabilité est un peu délicate. 2	**En résumé** Firo & Klawd pèche par un léger manque d'efficacité, par une action un peu répétitive, par une maniabilité limite. Mais les faits sont là, j'y joue et je m'amuse quand même beaucoup : c'est le principal. Et à deux, c'est encore mieux, alors... 3
musique et son : Un peu inégal. On attendait mieux. 2	**originalité :** Un jeu de plates-formes, mais avec un vrai scénario. 4	**présentation :** Absolument rien à redire. 5	





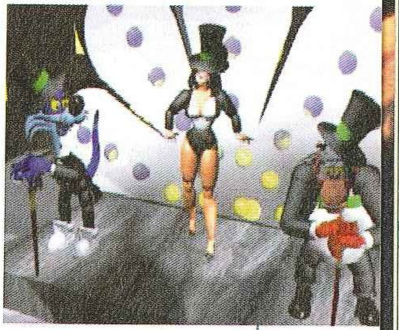
Recette pour deux personnes : truffade de pruneaux

Si je vous raconte avec tant de détails l'histoire de Firo & Klawd, c'est que pour une fois, l'histoire est importante. Pourtant le jeu lui-même n'est qu'un plates-formes/shoot-them-up en 3D isométrique. Le gros du jeu consiste à tirer sur tout ce qui bouge, à ramasser des armes, des munitions, des bonus (vies, guérisons, triple-tir, etc.). Mais toute l'originalité de ce soft tient dans le fait que pour sortir d'un tableau, il existe à chaque fois plusieurs issues qui mènent à des endroits différents. Du coup, il est quasiment impossible de faire deux fois de suite le même parcours. La durée de vie du jeu en est grandement allongée. Entre chaque tableau, une petite séquence, toujours très bien animée et dessinée, nous situe dans l'histoire. L'idée est bonne et ça marche : Firo & Klawd ressemble pas mal à un dessin animé. On s'attache aux personnages, les situations sont cocasses, l'histoire progresse et on a envie de continuer à jouer pour la faire avancer, pour voir ce qui va leur arriver, et tout ça bien que le jeu se résume à une partie de "blam blam pan t'es mort" pas vraiment palpitante. Le jeu se joue toujours à deux. Quand on joue seul, c'est l'ordinateur qui prend les commandes de l'autre personnage ; et à tout moment, vous pouvez échanger les rôles avec lui. À deux, c'est mieux (c'est bien connu) : chacun joue son perso et on n'arrête pas de se chiper les bonus.

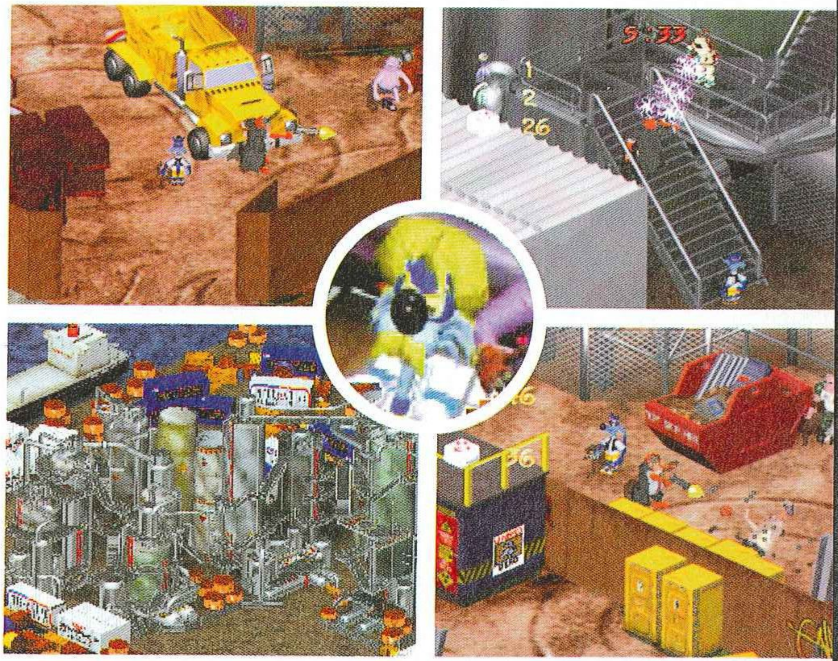


Délicieux, mais un peu indigeste

Alors que penser de Firo & Klawd ? Disons que l'intention était excellente, mais que le résultat est un chouïa décevant. Parce que la maniabilité n'est pas extraordinaire, parce qu'on a du mal à viser, parce que c'est un peu trop dur même en mode facile, et surtout parce que le jeu est répétitif : tirer, tirer, tirer, tirer. Pourtant, le fait que l'on puisse jouer à deux (et se tirer dessus !), le nombre d'armes proposées, le graphisme réussi et les milliers de manières de traverser le jeu de part en part rattrapent pas mal la sauce. Oui, l'ambiance fonctionne, il y a une vraie histoire, les personnages sont attachants. Bref, Firo & Klawd est un très beau joujou, mais qui pèche un peu par son manque d'efficacité. Cela dit, on s'amuse beaucoup tout de même en y jouant à deux.



Il existe huit fins différentes, tellement belles et tordantes que c'est une bonne motivation pour finir huit fois le jeu.





MASTER FUN Radio TE

PARTICIPEZ DE CHEZ VOUS AU PLU
DE BASTON JAMAIS RÉALISÉ SU



PRÉ-SÉLECTION : REMPORTEZ LE PLUS GRAND NOMBRE DE COMBATS EN MODE SURVIVAL
du vendredi 25/10 au mercredi 13/11 minuit

- *JOUEZ CHEZ VOUS SUR TEKKEN 2 EN **MODE SURVIVAL** AVEC LE PERSONNAGE DE VOTRE CHOIX.*
- *TIPS : TOUS LES COUPS SPÉCIAUX SONT SUR LA SONY GAME LINE AU **08.36.68.22.02** (2,23 F /mn).*







- Entrez les trois lettres F.U.N pour personnaliser et valider le plus grand nombre de combats gagnés en mode Survival.
- *ENREGISTREZ VOTRE SCORE SUR VOTRE CARTE MÉMOIRE VIERGE DE TOUTE AUTRE SAUVEGARDE.*



- *ENVOYEZ VOTRE CARTE MÉMOIRE AVANT LE 13 NOVEMBRE À MINUIT (EN PRÉCISANT IMPÉRATIVEMENT VOS NOM, PRÉNOM, ADRESSE ET N° DE TÉLÉPHONE) À L'ADRESSE SUIVANTE :*
  SONY/MASTER FUN TEKKEN 2
  92, AVENUE DE WAGRAM - 75017 PARIS

Votre carte mémoire vous sera renvoyée sous 21 jours.

SÉLECTION EN DIRECT SUR FUN RADIO :
du lundi 18/11 au vendredi 22/11

- Cette sélection, en direct sur Fun Radio, départagera les 20 meilleurs sur les 100 premiers dans l'émission de Miguel Derennes de 18H00 à 20H00.

GRANDE FINALE EN LIVE SUR LE SALON DU MULTIMÉDIA :
le Samedi 30 Novembre et Dimanche 01 Décembre 96

- Les 10 finalistes sélectionnés sur Fun Radio gagnent un week-end VIP au Salon du Multimédia à Paris. A cette occasion, ils se partageront les premiers prix en s'affrontant sur Tekken 2, lors de la finale du MASTER FUN TEKKEN 2 le samedi 30 novembre 1996.



LA R



2ème PR

Jeux non con



- 1 an de
  + 1 an d
  (Lot d'ur

3ème PRI

- 6 mois d
  + 1 an d
  (Lot d'ur

DU 4ème

- 1 an d'al
  + le futur
  (Lot d'ur

DU 11ème

- 1 Tee-shi

(L'ensembl

POUR P
LA SON
OU FAIR

Le réglen
huissier
Sony/Ma

"Conformém
et de rectif
pour vous fa

FUN Radio TEKKEN 2

Z VOUS AU PLUS GRAND TOURNOIS
AIS RÉALISÉ SUR PLAYSTATION

MBRE

E



E

NOM,
E)

S

rs sur
20H00.

ÉDIA :
e 96



LA RÉCOMPENSE DES 100 MEILLEURS :



1er PRIX : 1 WEEK-END À LONDRES





- Week-end à Londres pour 2 personnes (hôtel et transport compris à partir de Paris) avec accès libre au WonderPark de Namco.
- 1 an de jeux PlayStation édités par Sony (soit environ 25 jeux) + 1 an d'abonnement à PlayStation Magazine. (Lot d'une valeur de 17.500 FF).

2ème PRIX : 1 AN DE JEUX PLAYSTATION

Jeux non contractuels



- 1 an de jeux PlayStation édités par Sony (soit environ 25 jeux) + 1 an d'abonnement à PlayStation Magazine. (Lot d'une valeur de 12.500 FF).

3ème PRIX : 6 MOIS DE JEUX PLAYSTATION

- 6 mois de jeux PlayStation édités par Sony (soit environ 12 jeux) + 1 an d'abonnement à PlayStation Magazine. (Lot d'une valeur de 6.500 FF).

DU 4ème AU 10ème PRIX :

- 1 an d'abonnement à PlayStation Magazine + le futur Hit Namco "Soul Edge" (sous réserve). (Lot d'une valeur de 645 FF).

DU 11ème AU 100ème PRIX :

- 1 Tee-shirt PlayStation Collector d'une valeur de 100 FF.

(L'ensemble de ces lots n'est pas compensable financièrement.)



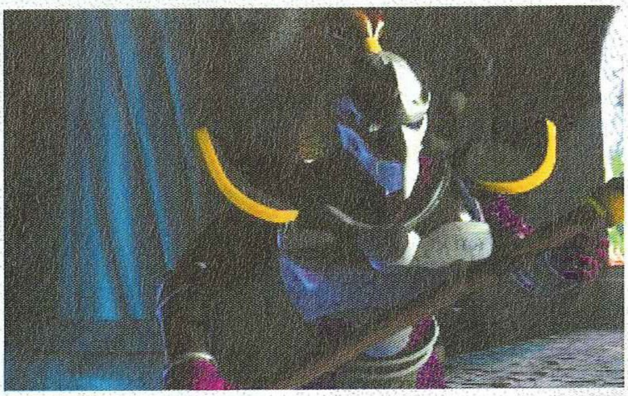
*POUR PLUS DE DÉTAILS SUR CE CONCOURS, VOUS POUVEZ APPELER LA SONY GAME LINE AU **08.36.68.22.02** (2,23 F/MINUTE), OU FAIRE LE 36.15 FUN RADIO.*

Le réglement complet est déposé en l'étude de Me Augeard, huissier de justice à Paris et sur simple demande à l'adresse suivante : *Sony/Master Fun Tekken 2 - 92, avenue de Wagram -75017 PARIS.*

"Conformément à la loi informatique et Liberté du 06/01/78 (art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf avis de votre part, nous garderons ces données pour vous faire éventuellement parvenir des informations sur nos produits."

PlayStation MAGAZINE

PlayStation





Blood Omen
Legacy of Kain

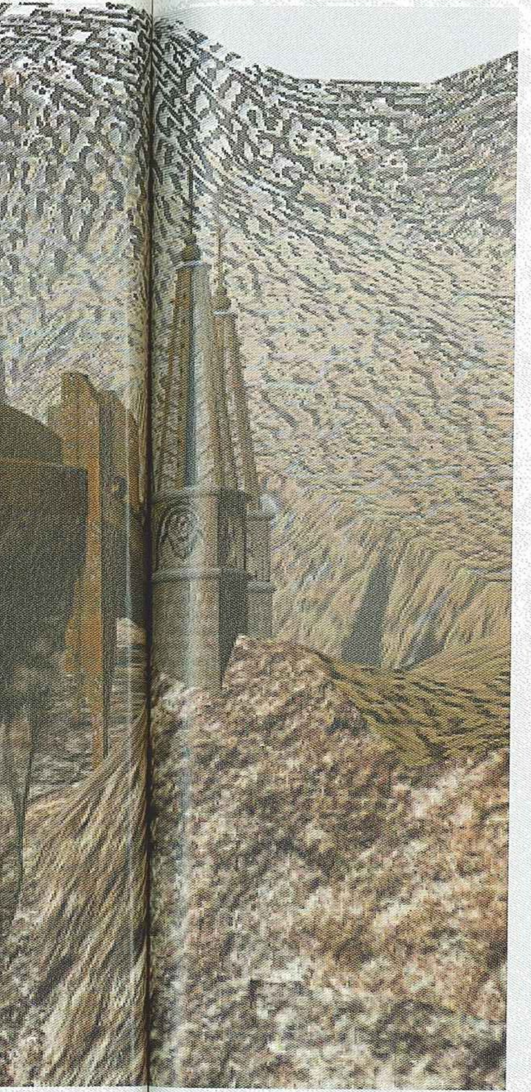
Par Vl

Vous êtes fatigué de tous ces jeux d'aventure mignons où l'on vous demande de sauver une charmante princesse ? Vous en avez assez d'être le gentil de l'histoire, de débarquer sur votre cheval blanc pitoyable, d'avoir une cape ridicule, d'arborer un sourire niais permanent et de faire le bien autour de vous ? La compassion vous gonfle, vous ignorez la pitié et la charité vous fait ricaner ? Alors vous m'avez tout l'air d'être un sérieux candidat pour entrer dans le monde de Legacy of Kain, l'un des jeux les plus sombres et gothiques jamais réalisés. Gentils s'abstenir, Crystal Dynamics n'a pas fait ce jeu pour vous.









Kain

Par **Vladimir Sebansky**





Rangez donc vos saletés de gousses d'ail, vos pieux et vos fioles d'eau bénite, vous risquez de vous blesser. Car ici, point de héros charmant ou de gentil volant à la rescousse des opprimés. Dans Legacy of Kain, vous incarnez un vampire, une saleté de suceur de sang. Et pas un rigolo, un vampire autant assoiffé de vengeance que de sang frais.

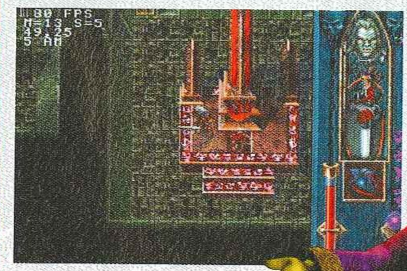
L'histoire de Kain, le héros, vous, est assez complexe, et son futur plein de rebondissements en perspective. Assassiné dans une embuscade, Kain ne pense qu'à se venger et découper ses meurtriers en rondelles. Pour parvenir à ses fins, il passe un pacte avec Mortanius le Nécromancien, qui va le ressusciter ; car se venger quand on est super-mort, c'est pas évident. Mais il va bientôt regretter ce pacte faustien, car le prix à payer pour ce retour sur Terre est assez lourd : Kain est maintenant un vampire. Et en tant que tel, il devra se nourrir de sang fraîchement tiré des corps humains qu'il croisera tout au long de sa quête. Obligé de faire le mal, obligé de tuer. Bon tant pis.

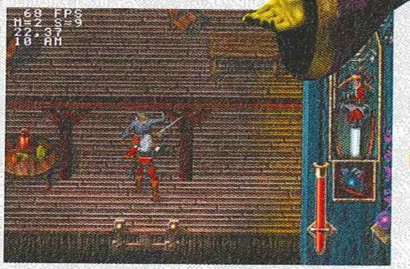
Un jeu d'aventure très très sanglant

Jeu d'aventure avant tout, mais avec de nombreuses touches d'arcade, Legacy of Kain se dévoile sous la forme classique du genre sur consoles, le style défini par Zelda (sur Super Nintendo) par exemple, en vue 3D isométrique. Ici pas de 3D texturée et de rotations dans tous les sens, mais Legacy of Kain tire tout de même parti des capacités de la PlayStation en offrant, par exemple, la possibilité de zoomer avant et arrière à tout moment du jeu. La vue plus large permet de savoir où l'on va et de se préparer aux mauvaises rencontres, tandis que la vue rapprochée permet d'admirer la finesse et la beauté des graphismes. Remarquez, pour les apprécier, il faut aimer les ambiances sombres, les cryptes, les décors gothiques, les gargouilles, les cimetières et tout ce qui fait flipper. Parce que Legacy of Kain ne laisse pas beaucoup de place à la féerie et la gentillesse. Kain sort plus facilement son épée à deux mains plutôt qu'un bouquet de fleurs. Et les combats sont très explicites, joyeusement sanglants. Les personnages pissent le sang allègrement, ce qui vous arrange sérieusement puisque du sang, nom de Dieu, vous en avez besoin pour vivre.

Dans Legacy of Kain, vous **incarnez un vampire**, une saleté de **suceur de sang.**



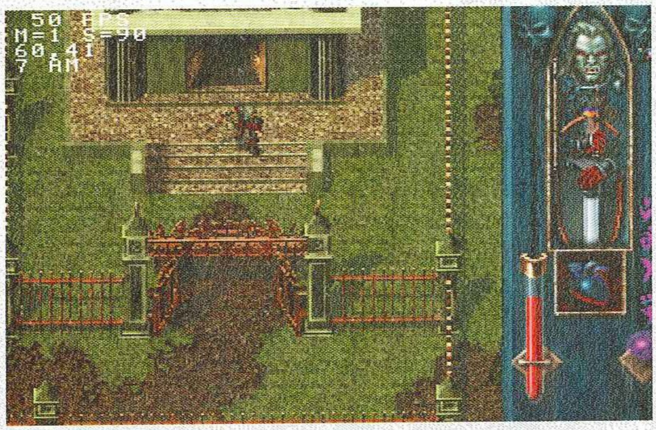












L'aventure se déroule aussi bien en extérieur qu'en intérieur. Vous pouvez rentrer dans les bâtisses, puis déambuler dans les différentes pièces qui les composent. Kain est sans cesse à la recherche de nouvelles armes, d'objets magiques et de sorts. Et il y en a des tonnes disséminés dans le jeu, il suffit de bien chercher. Ces armes et ces sorts sont très variés, et apportent beaucoup de plaisir au cours des bastons. Un plaisir malsain, bien sûr, puis qu'il s'agit de tuer tout ce qui bouge. Et c'est tant mieux, parce que, décidément, ces mortels sont d'une stupidité affligeante.

20 minutes de séquences cinématiques

Le monde de Legacy of Kain, le monde de Nosgoth, est absolument gigantesque, et les designers du jeu prévoient une durée de vie d'environ 100 heures. Tout ce qu'il y a d'honorable donc. Toutes sortes d'événements et de rebondissements surviendront tout au long de l'aventure, souvent accompagnés de séquences cinématiques absolument superbes. Il y en a plus de 20 minutes en tout dans le jeu, et pas de la camelote. Rien que l'intro est absolument renversante.

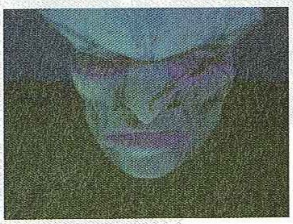




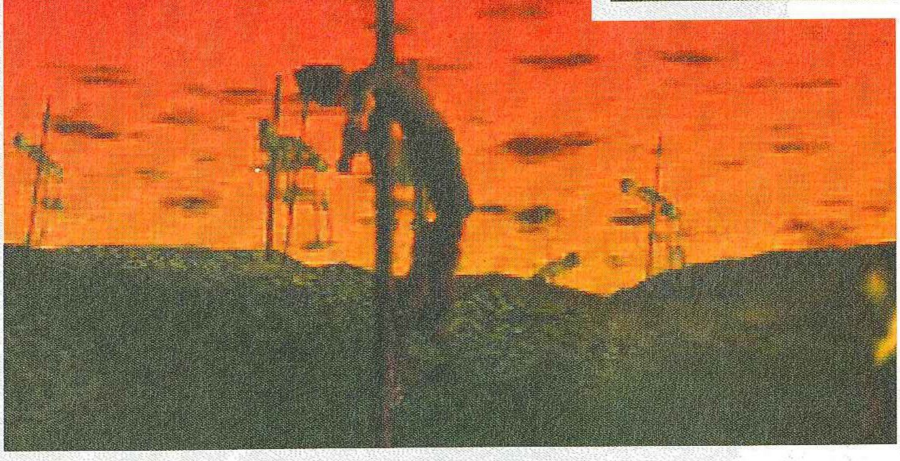




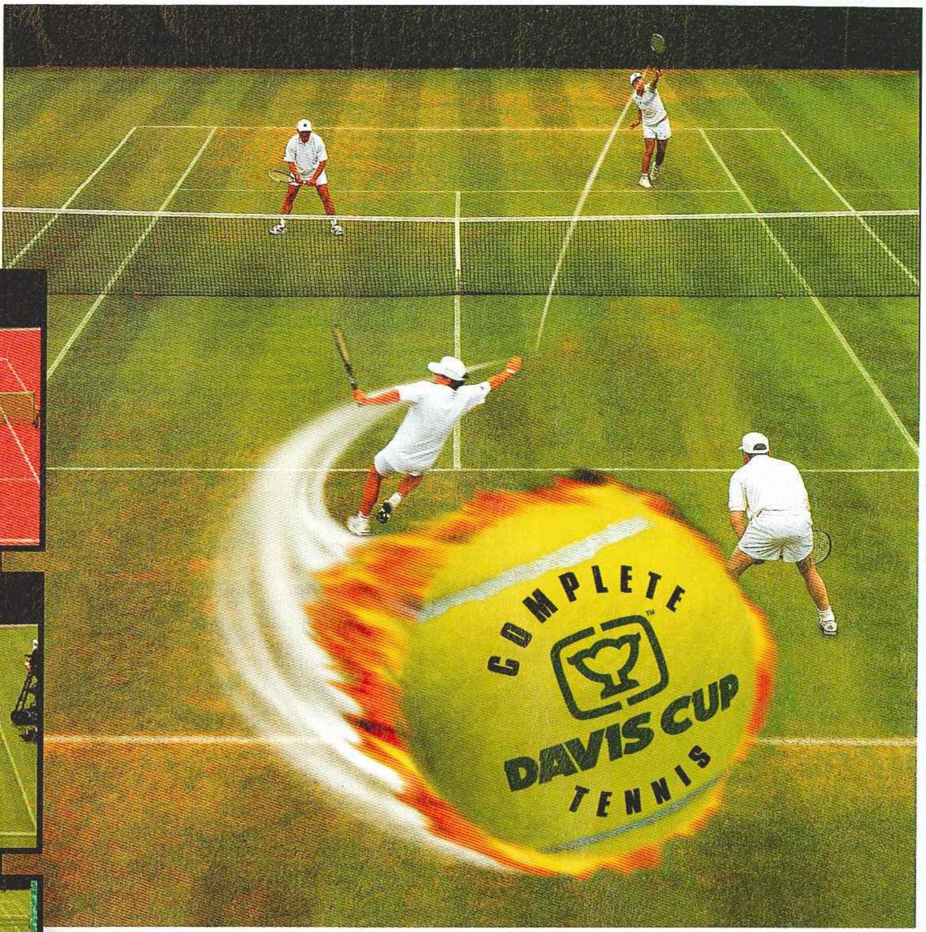


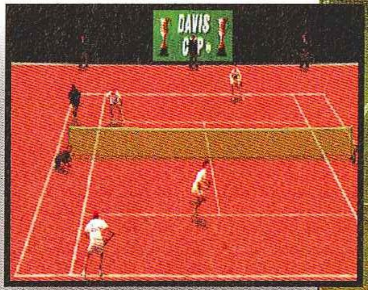


L'intro est absolument renversante, magnifique, et d'une méchanceté délicieuse.



Rapide, Fluide, Incisif, Extrême, Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste, Technique, Complet, Efficace ...









Prenez l'Avantage !

- *1 à 4 joueurs*
- *Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées*
- *48 joueurs et 16 pays représentés*
- *Des dizaines de coups spectaculaires*
- *Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...*
- *Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux*
- *Jeu en simple ou en double*

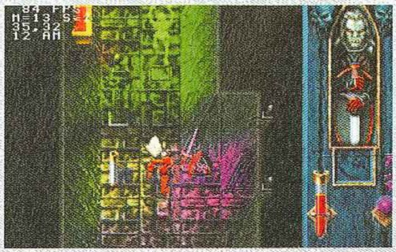
Ubi Soft — PlayStation — SEGA SATURN — Windows CD-ROM PC — ITF OFFICIAL LICENSED PRODUCT

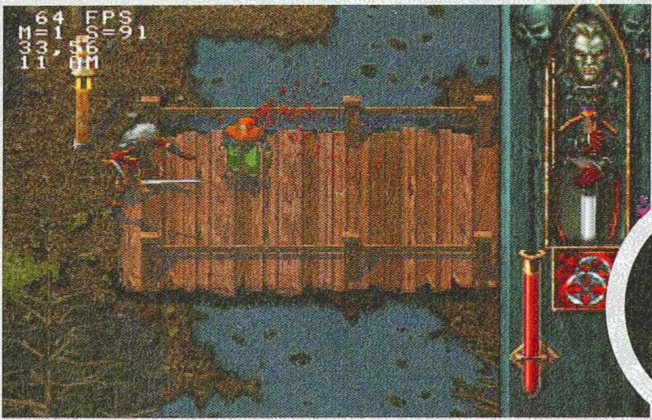
3615 UBI SOFT - INTERNET : http://www.ubisoft.fr

TELSTAR

Legacy of Kain ne laisse pas beaucoup de place à la féerie et à la gentillesse.







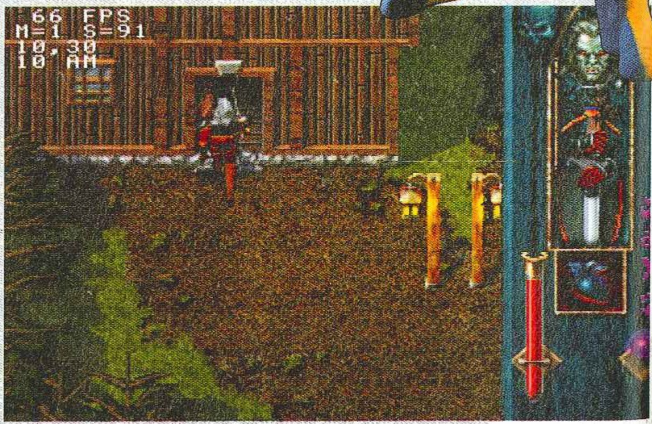
Magnifique, et d'une méchanceté délicieuse. Les voix sont très importantes dans ces séquences, ainsi que dans le jeu lui-même puisque vous entendez certaines des pensées de Kain en voix off. Crystal Dynamics a fait appel à de véritables acteurs pour enregistrer les voix, et pas à des guignols au coin de la rue, croyez-moi, puisque ces doublages sont d'excellente qualité et apportent beaucoup à l'ambiance déjà bien lourde et sulfureuse du jeu. D'ailleurs, tout l'aspect sonore – musiques et bruitages – de Legacy of Kain semble réussi.

Vampire, loup, brouillard ou chauve-souris

Préparons-nous donc à vivre les sanglantes aventures de Kain, quelle que soit la forme que notre héros prendra : en effet, en tant que vampire, Kain peut se transformer en loup, en chauve-souris pour parcourir de grandes distances aisément, ou en brouillard pour se glisser partout. En attendant, relisez tout vos bouquins d'horreur, les plus gores possibles, pour vous préparer psychologiquement.

SORTIE PRÉVUE JANVIER 97
DÉVELOPPÉ PAR CRYSTAL DYNAMICS
EDITÉ PAR BMG INTERACTIVE.











VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation



PLAYSTATION 1490 F

Accessoires & Jeux Playstation

Accessoire	Prix
VOLANT + PEDALIER	499,00
JOYSTICK SIMULATEUR DE VOL	499,00
PSYCHOPAD	399,00
PISTOLET	199,00
PRO ACTION REPLAY	369,00
CABLE DE LIAISON	169,00
JOYSTICK	399,00
MANETTE	149,00
MANETTE ASCII	249,00
MEMORY CARD	169,00
MEMORY CARD 120 BLOCS	299,00
PRISE PERITEL RGB	199,00
RALLONGE MANETTE	89,00

Jeu	Prix
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**
ANDRETTI RACING	369,00
ALIEN TRILOGY	**299,00**
BEDLAM	349,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BUBBLE BOBBLE	269,00
BUST A MOVE 2	269,00
CASPER	349,00
CHEEZY	369,00
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CRITICOM	299,00
CYBERSLED	199,00
D	**299,00**
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	369,00
DAVIDS CUP TENNIS	349,00
DESCENT	299,00
DESTRUCTION DERBY 2	369,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DOOM	299,00
DRAGON BALL Z	**349,00**
DRAGON HEART	349,00
EARTHWORM JIM 2	349,00
EXTREME PINBALL	299,00
F117 AGILE WARRIOR	299,00
FADE TO BLACK	369,00
FIFA SOCCER 97	369,00
FINAL DOOM	**349,00**
FORMULA 1	**369,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
GUNSHIP	369,00
HEXEN	349,00
HYPER TENNIS	369,00
IRON AND BLOOD	349,00
IRON MAN	349,00
J. MADDEN 97	369,00
JUMPING FLASH 2	299,00
JUPITER STRIKE	199,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
MAGIC CARPET	369,00
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MEGAMAN X3	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT 3	**299,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
MOTOCROSS	**369,00**
MOTOR TOON 2	349,00
MYST	349,00
NBA : IN THE ZONE	299,00
NBA JAM TE	**199,00**
NBA LIVE 96	299,00
NBA JAM EXTREME	**349,00**
NEED FOR SPEED	369,00
NFL QUATERBACK 97	349,00
NHL FACE OFF	349,00
NHL HOCKEY 97	369,00
OLYMPIC GAMES	349,00
OLYMPIC SOCCER	349,00
PAN DE MONIUM	349,00
PANZER GENERAL	349,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PRO PINBALL THE WEB	369,00
RACING SKIES	369,00
RAYMAN	299,00
RESIDENCE EVIL	**349,00**
RETURN OF FIRE	369,00
REVOLUTION X	199,00
RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
ROAD RASH	369,00
ROBOTRON X	349,00
SAMPRAS TENNIS EXTREME	**369,00**
SHELLSHOCK	299,00
SIM CITY 2000	349,00
SKELETON WARRIOR	349,00
SLAM AND JAM 96	199,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPACE HULK 2	369,00
STARFIGHTER 3000	349,00
STAR GLADIATOR	**369,00**
STREET FIGHTER ALPHA	369,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
STREET RACER	349,00
TEKKEN 2	399,00
THUNDER HAWK 2	299,00
TILT	349,00
TIME COMMANDO	**369,00**
TOMB RAIDER + MONTRE	**369,00**
TOP GUN	369,00
TOSHIDEN 2	369,00
TOTAL NBA'96	349,00
TRACK AND FIELD	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
TUNEL B1	**369,00**
VIRTUA GOLF	349,00
WIPE OUT 2097	**369,00**
WRESTLEMANIA	**199,00**
X MEN	349,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❐ MEGADRIVE ❐ GAME GEAR ❐ PLAYSTATION
❐ SUPER NINTENDO ❐ MEGA CD ❐ 3 DO ❐ SATURN
❐ SUPER NES ❐ NEO GEO ❐ CDI ❐ NEC
❐ SUPER FAMICOM ❐ GAME BOY ❐ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3
(1,27 F/min)

PLAYSTATION 11/96



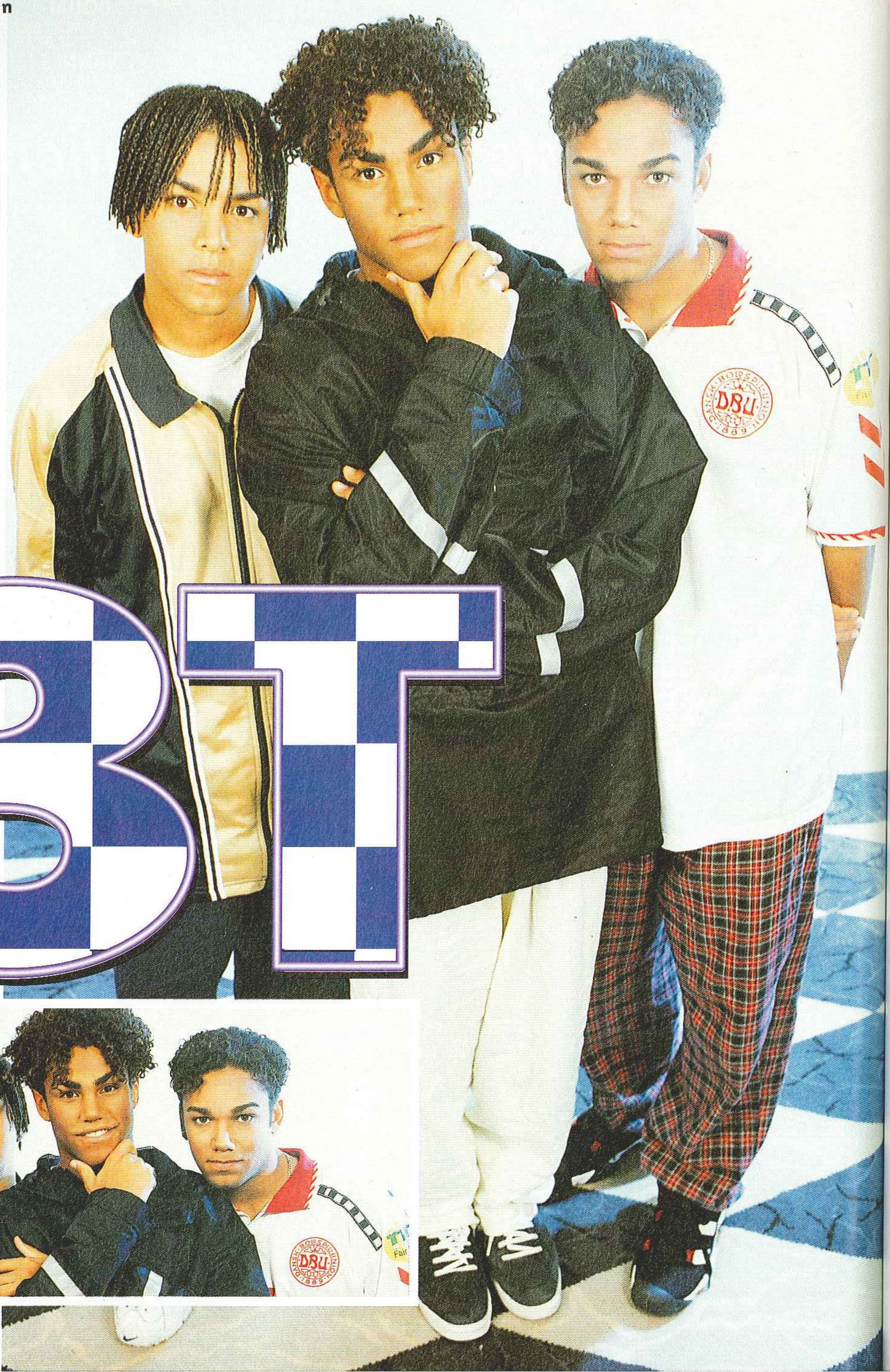
Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../............ Signature :











3T

Issus d
de l
que M
To
d'unive

Ils son
toujour
PlayS

Tj: N
de
pay
vail
avo
aux

➤ *PlayStation Ma*
commencé à jouer a

➤ Taryll : Atari.

➤ Taj : Non, avan
l'Atari 2600, l'Atari

➤ Taryll : Et la Co

➤ Taj : Puis Ninte
vidéo.

➤ Taryll : Nous a
Sega Saturn.

➤ Tj : On a plein
avons huit en tout, r

➤ *PM : A quoi jou*
genre de jeux préfér

➤ Taryll : En ce m
Move. Mais habituell

➤ Taj : Nous jou
j'aime également le
Evil, mais je n'ai pa
la maison, et nous vo

➤ Tj : Nous jouon
même équipe quand
en temps les uns con

➤ *PM : Et quel es*
confondues ?

➤ Taryll : Nous aim

➤ Taj : NHL Hock



Issus d'une famille illustre dans le monde de la musique (leur oncle n'est autre que Michael Jackson), les trois frères Taryll, Taj et Tj, les 3T, écument les charts d'univers entiers avec leur premier album : «Brotherhood». Ils sont aussi fans de jeux vidéos depuis toujours et tout particulièrement de la Sony PlayStation. Nous les avons rencontrés pour discuter de tout ça.

PROPOS RECUEILLIS PAR VLADIMIR SEBANSKY

Tj: Nous n'avons pas tellement le temps de visiter quand nous voyageons d'un pays ou d'une ville à l'autre. Nous travaillons toute la journée. Et quand nous avons du temps libre, on le passe à jouer aux jeux vidéos.

➤ *PlayStation Magazine : Sur quelle console avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?*
➤ Taryll : Atari.
➤ Taj : Non, avant ça. Avec le jeu de Pong. Puis avec l'Atari 2600, l'Atari 5200...
➤ Taryll : Et la Coleco, l'Intellivision.
➤ Taj : Puis Nintendo, et Sega... Nous adorons les jeux vidéo.
➤ Taryll : Nous avons eu toutes les consoles à part la Sega Saturn.
➤ Tj : On a plein de PlayStation. Je pense que nous en avons huit en tout, mais on les casse tout le temps.

➤ *PM : A quoi jouez-vous en ce moment ? Quel est votre genre de jeux préféré ?*
➤ Taryll : En ce moment, notre jeu préféré, c'est Bust a Move. Mais habituellement nous préférons les jeux de sport.
➤ Taj : Nous jouons beaucoup à WrestleMania, mais j'aime également les jeux d'aventures. J'adore Resident Evil, mais je n'ai pas eu le temps de le finir. Le jeu est à la maison, et nous voyageons tout le temps.
➤ Tj : Nous jouons le plus souvent ensemble, dans la même équipe quand il s'agit de jeux de sport. De temps en temps les uns contre les autres.

➤ *PM : Et quel est votre jeu préféré toutes machines confondues ?*
➤ Taryll : Nous aimons beaucoup de jeux différents...
➤ Taj : NHL Hockey 94 sur Megadrive, mais pas le 95 ou le 96 parce qu'ils ont changé l'angle de vue. Nous aimons les jeux Mario aussi.
➤ Tj : Et Return Fire...
➤ Taj : Final Fantasy.
➤ Tj : Nous avons beaucoup joué à Street Fighter également. Nous n'avons pas joué à la série des Mortal Kombat parce que nous n'avons pas assez de temps, mais bientôt nous allons nous remettre aux jeux vidéo «plus sérieusement». En ce moment nous sommes très occupés à voyager à travers le monde pour la promo de nos singles et de notre album, mais dès que nous aurons du temps nous le consacrerons à écrire de nouvelles chansons et jouer aux jeux vidéo.

➤ *PM : Ces tournées de promotion, les interviews, les télés, c'est pas trop ennuyeux et routinier ?*
➤ Tj : La musique est notre rêve et notre but, et nous concrétisons notre rêve en ce moment. Nous aimons notre musique et nous aimons la partager avec le monde.

"On a plein de Playstation 8 en tout. Mais on les casse tout le temps."



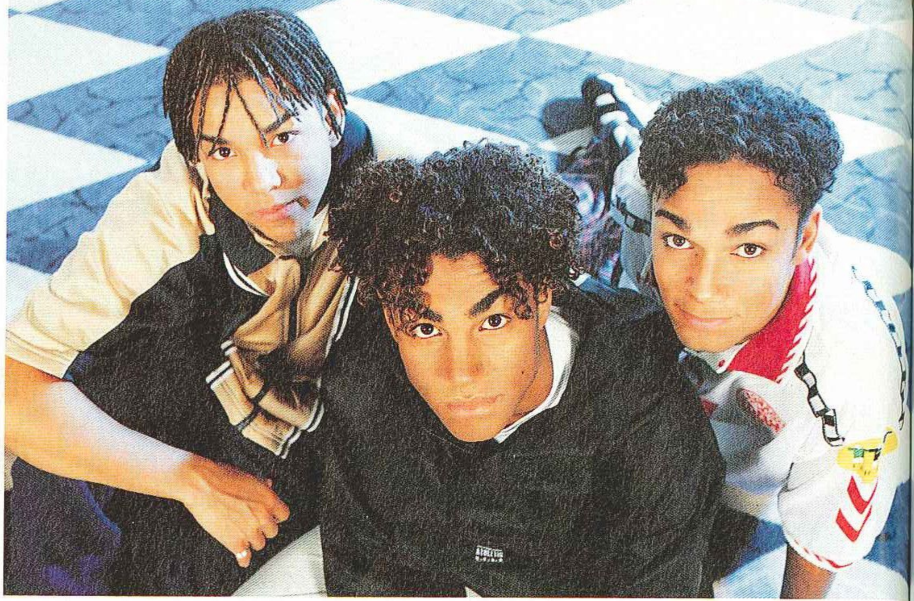






Crédits photos : © Patrick Sordoillet

“En ce moment, notre jeu préféré, c’est Bust a Move”.



➤ Taj : Nous avons réalisé très jeunes que nous voulions faire de la musique, très très jeunes. Il y a plus de 15 ans. Nous sommes heureux que ce rêve soit maintenant une réalité, mais nous continuons à travailler très dur.

➤ Taryll : Je pense que nous continuerons à faire de la musique pendant très longtemps. La musique fait partie de notre vie, on ne peut pas y échapper.

➤ Tj : Mais nous avons aussi d’autres buts. Nous voulons jouer au cinéma, faire du business, créer des jeux vidéo.

➤ Taj : Je veux monter une compagnie de jeux vidéos plus tard, et je veux créer les jeux, faire le design moi-même. Nous ne savons pas comment programmer, mais nous pouvons faire beaucoup pour le jeu: composer la musique, écrire l’histoire... nous pouvons tout faire sauf les graphismes et la programmation. Mon premier jeu serait sans doute un jeu de catch.

➤ *PM : N’est-il pas difficile de venir d’une famille aussi connue dans le monde de la musique ?*

➤ Taryll : Je pense que cela a ouvert beaucoup de portes pour nous, mais cela ne fait pas tout juste parce que vous venez d’une famille connue. Il y a déjà eu beaucoup d’artistes de la seconde génération, certains ont eu du succès, d’autres non.

➤ Tj : Les gens attendaient tout de suite beaucoup plus de nous à cause de la réputation de la famille. On nous demandait tout de suite un certain niveau, plus élevé. Je pense que nous avons dû bosser plus dur que d’autres groupes, parce que nous avons déjà une histoire avec notre famille. Nous ne nous plaignons pas, mais les gens doivent comprendre que ce n’était pas si facile.

➤ *PM : Comment se sont passés les enregistrements avec votre oncle, Michael Jackson ?*

➤ Taryll : On travaillait sérieusement avec lui, tout en gardant des relations familliales. Nous avons beaucoup appris en travaillant avec Michael, c’était amusant, très amusant.

➤ Taj : Nous savons toucher un peu à tout, mais nous pouvons progresser dans beaucoup de domaines; dans l’écriture des chansons, la production, au niveau de nos voix...

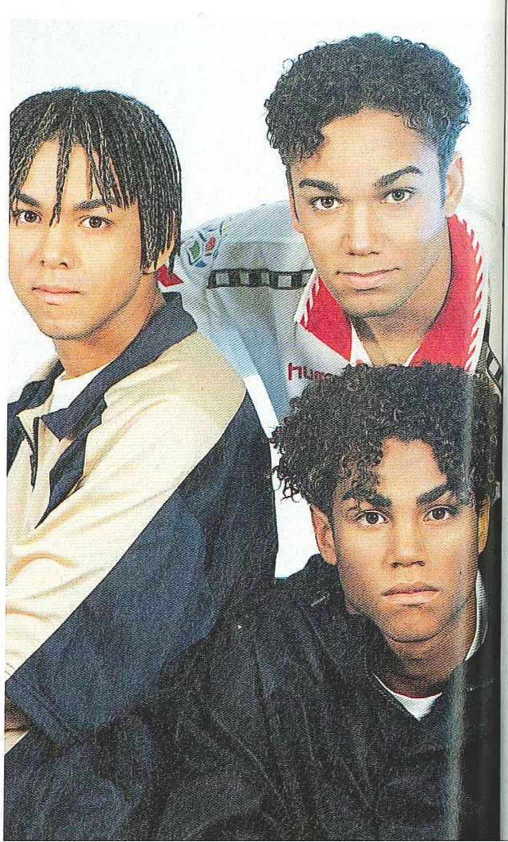
➤ Tj : Nous savons que nous pouvons encore progresser, et nous ferons tout ce qu’il faut pour.

➤ Taj : Quoi qu’on fasse il y a toujours moyen de s’améliorer. On peut être satisfait de ce qu’on fait mais il faut toujours rester lucide et voir ses limites. Maintenant nous sommes très impatients de jouer sur scène devant notre public, en février prochain, pour la première fois.

“Et quand nous avons du temps libre, on le passe à jouer aux jeux vidéo”.

De gauche à droite : Taj, T.J, Taryll.









ous
mps

er
déo".



Bienvenue sur la planète PlayStation-Cheats. Comme d'habitude, nous tentons de vous satisfaire du mieux que nous pouvons afin de vous "brancher" sur les astuces les plus fraîches du globe. Tout ce que vous aurez à faire, c'est de lire attentivement cette rubrique, allongé si possible dans un canapé, molletonné de préférence, et les doigts de pied en éventail si vous êtes assez souple... Au programme, la suite de l'excellentissime Tekken 2 que vous attendez tous impatiemment, les premières astuces pour le très précieux Formula One, le très hargneux Die Hard Trilogy, le très "speed" Wipeout 2097, etc. La liste est longue... Et ce n'est pas vous qui allez vous en plaindre !

Tekken 2

Les coups de tekken 2

Comme prévu, voici la suite tant attendue des coups de Tekken2 qui feront de vous le joueur ultime de ce génialissime soft de baston.

Jack-2



Projections

ou +

Les coups Spéciaux

ou +

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 + +
2 +

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1 +
2
3
4

P. Jack

Projections

+
+

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1
+



Les coups Spéciaux

ou +

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1
2

Gan



Les cou

Bac

Projectio

Les coup Spéciaux

Ganryu



Projections

Les coups Spéciaux

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1

Michelle

Projections

Les coups Spéciaux



Baek



Projections

Les coups Spéciaux

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1
2
3
4
5
6
7

Paul



Projections

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1
2

Les coups Spéciaux

Contre-attaque



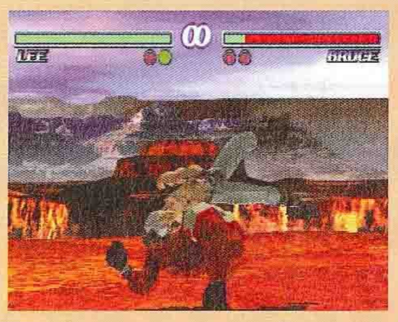
Wang

Projections

Contre-attaque

Les coups Spéciaux

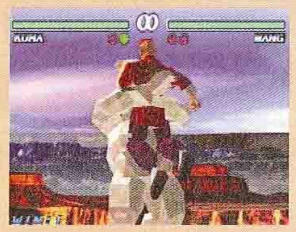
Lee



Projections

Les coups Spéciaux

Kuma



Projections

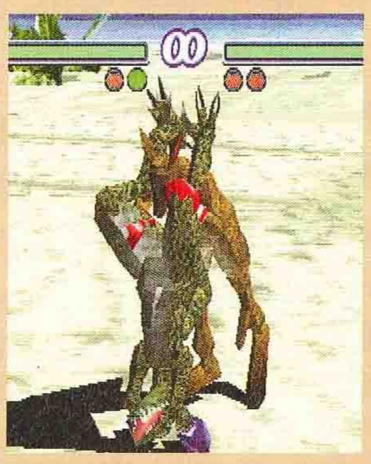
Les coups Spéciaux

Vous pouvez enchaîner ce coup avec les combinaisons suivantes :

1

2

Alex et roger



Projections

Les coups Spéciaux

Ka



Dev



Fi

Pour a



Pour s





ce coup
uivantes :

\+ △

Kazuya



Projections

△ + ○ ou □ ✕
→ → + □ + △
↓ ou ↙ + □ + △
△ □ △ □ △

Les coups Spéciaux

□ △
↗ + ○ ○
→ ↓ ↘ + △
→ → → + ✕
→ + ○
↑ ○ ○
□ □ △
○ ✕
→ ↓ ↘ + □
□ △ △
↘ + □ △
→ ↓ ↘ + ○ ○
→ → + ✕
→ ↘ + △
→ ↘ + □
→ ↘ + ○ ○
→ ↓ ↘ + □ ○
→ ↓ ↘ + □ ✕
↗ + ○ ○ ○ ○
↘ + ○ ○
← + □ + ○
→ → + △ □ △ △ ✕ ○ ○ □ △ ○
→ → + △ □ △ △ ✕ ○ ○ ✕ △ □
→ → + △ □ ○ ○ △ ○ ✕ △ □

Devil & Angel



Projections

△ + ○ ou □ ✕
→ → + □ + △
↓ ou ↙ + □ + △
△ □ △ □ △

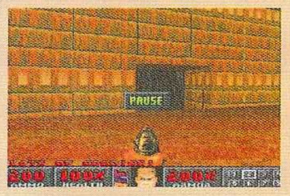
Les coups Spéciaux

□ + △
✕ + ○
□ △
↗ + ○ ○
→ ↓ ↘ + △
→ → → + ✕
→ + ○
↑ ○ ○
□ □ △
○ ✕
→ ↓ ↘ + □
□ △ △
↘ + □ △
→ ↓ ↘ + ○ ○
→ → + ✕
→ ↘ + △
→ ↘ + □
→ ↘ + ○ ○
→ ↓ ↘ + □ ○
→ ↓ ↘ + □ ✕
↗ + ○ ○ ○ ○
↘ + ○ ○
← + □ + ○
→ → + △ □ △ △ ✕ ○ ○ □ △ ○
→ → + △ □ △ △ ✕ ○ ○ ✕ △ □
→ → + △ □ ○ ○ △ ○ ✕ △ □

Final Doom

Les cheats de Final Doom sont identiques à ceux de la première version du jeu, ceci n'est donc qu'un rappel des manipulations à effectuer.

Pour avoir les munitions et toutes les armes du jeu



Durant le jeu, faites Pause puis pressez successivement les boutons suivants :

✕ △ L1 ↑ ↓ R2 ← ←

Pour sélectionner les niveaux



Faites Pause, puis

→ ← R2 R1 △ L1 ○ ✕

Vous pourrez aussi vous élaborer un calepin de tous les Passwords du jeu en choisissant un niveau et en demandant le Password tout simplement.

Pour avoir tous les plans

Faites Pause, puis

△ △ L2 R2 L2 R2 R1 □

Pour obtenir la carte entière du niveau



Faites Pause, puis

△ △ L2 R2 L2 R2 R1 □

Pour être invincible



Faites encore Pause, puis

↓ L2 □ R1 → L1 ← ○

Joypad



Quel paddle acheter pour votre PlayStation ?



En direct du Japon, les futurs hits de Namco, Taito, Capcom, Takara…





Dans ce numéro
3 cadeaux



Les cartes Deus



L'autocollant Bedlam



Le tableau de scores Pro Pinball The Web

Le
de

Les d



La M2
à la P



Les no



Le complément naturel de PlayStation Magazine

Les dernières sorties japonaises



La M2 fera-t-elle de l'ombre à la PlayStation ?



Les nouveaux monstres de l'arcade



Joypad, c'est aussi :

Les dernières tendances à Tokyo
Les rumeurs, les bruits de couloir...
Les dernières infos sur la guerre des consoles
Le meilleur des mangas
Une interview du créateur de Cobra
L'actualité des Comics
Les cartes
Le ciné
Un poster géant
Crash Bandicoot
Paro Wars

Sega et Nintendo préparent-ils des jeux sur Playstation ? Le point dans Joypad

Po'ed

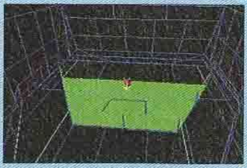
Pour avoir toutes les armes

Commencez une partie, puis pressez simultanément les boutons □ + SEL. afin d'accéder au plan en 3D. Tournez la flèche de façon à ce qu'elle soit face à vous, puis pressez le bouton Start. Le plan va subir une rotation ; durant cette rotation, pressez simultanément les boutons

L 1 + □ + ✕ + ○

Ensuite sortez du plan en pressant le bouton Select, il suffira alors d'appuyer sur le bouton Triangle pour faire apparaître toutes les armes.





Une fois dans le plan, tournez la flèche vers vous. Puis pressez le bouton Start et faites L 1 + □ + ✕ + ○

Une fois revenu en mode de jeu normal, pressez △

Pour se remettre des munitions



En pleine partie, pressez simultanément les boutons □ + L 2 votre personnage exécutera alors un salto ; durant ce salto, pressez simultanément les boutons ▶ + ✕ + ○ Le nombre "100" apparaîtra partout en haut de l'écran de sélection des armes.

Ne jouez plus les cuistos radins !

Pour être invincible

Faites d'abord le tip qui vous procure toutes les armes et choisissez la poêle à frire. Sortez du menu de sélection des armes, puis resélectionnez-le immédiatement. Pressez ensuite simultanément les boutons ○ + R 1 vous verrez que "999" est apparu en haut à droite de votre jauge d'énergie.



Vous êtes invincible

Pour voir la séquence de fin

Allez dans le menu principal et choisissez "Load Game". Une fois cela fait, maintenez enfoncé le pad de direction vers la droite puis pressez le bouton ○ . Relâchez la ▶ puis pressez le bouton ✕ . Ensuite, pressez simultanément les boutons ◀ + □



Pour finir, pressez le bouton ✕ et vous accéderez automatiquement au lancement de la démo de fin.

Cyberspeed

Pour jouer avec "Daisy the Cow"

Allez dans le menu des options et sélectionnez "Load". Une fois dans le menu des Passwords, entrez LLLLLLLLLLLLL puis pressez le bouton Start, vous commencerez alors la course avec ce nouveau vaisseau.

Rise of the Robot 2

Pour jouer avec Vitriol

À l'écran de sélection des personnages, faites

▶ ▶ ▶ ▲ ▲ ▼ ◀ ◀ ▼ ▼

Bust a move 2

Pour avoir plein de crédits

Allez dans le menu des options et placez votre curseur sur "Credits" puis faites la manipulation suivante :

◀ ▶ R 1 R 2 L 2 L 1 ▲ ▼



ensuite appuyez sur le bouton Rond le plus vite possible pour gagner un max de crédits, sachant que vous avez trente secondes pour vous exprimer !

Pour jouer avec un perso secret

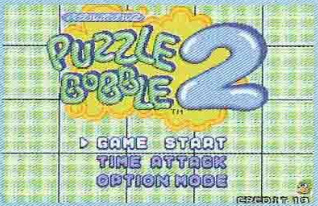
Choisissez le mode "Puzzle", et lorsque vous serez sur l'écran qui représente la carte du monde, faites

◀ ◀ ▲ ▼ L 1 + L 2 + R 1 + R 2

Le menu "Character Select" apparaîtra alors et vous proposera plusieurs persos.



Stage Secret



Sur le menu Game Start/ Time Attack... Faites

R 1 ▲ L 2 ▼

Si tout roule, un petit fantôme apparaît au bas de l'écran à droite. Ensuite choisissez "Game Start" et à l'écran "Game Select" sélectionnez l'option "Puzzle Game, Another World". Et voilà !

tes les
z du
tionnez-
tanément
à droite
uge
"Load
ncé le
z le
e
nt les
z le
us
t au
émo
' Time
tôme
n à
n
her

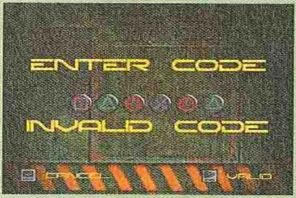


Fade To Black

Pour pouvoir activer les cheats suivants, vous devrez tout d'abord aller dans le menu des Passwords et entrer le code qui suit :

□ △ ○ ✕ ○ △

"INVALID CODE" s'affiche à l'écran. Une fois cela fait, vous pourrez entrer un second code selon le cheat mode que vous désirez activer.



Movie Player

Entrez le code suivant :

□ ✕ ○ △ ○ ✕

Cette option vous permettra de regarder toutes les démos du jeu ainsi que la démo inédite qui apparaît seulement si vous terminez le jeu avec ou sans la femme.

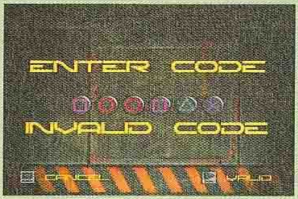


Bouclier illimité

Entrez le code suivant :

□ ○ ○ □ △ ✕

"INVALIDE CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie, vous ne pourrez plus mourir.





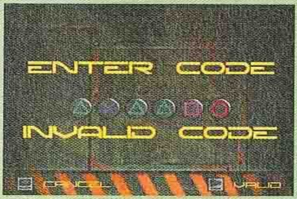
Vous êtes maintenant un highlander !

No Die Mode

Entrez le code suivant :

△ ✕ △ △ □ ○

"INVALIDE CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie.

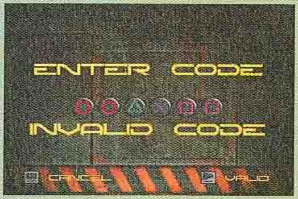


Sélection du stage

Entrez le code suivant :

○ ○ △ ✕ □ □

"INVALIDE CODE" s'affiche à l'écran. Ignorez cela et commencez une partie. Une fois cela effectué, faites Pause en pressant le bouton Start et mettez-vous sur l'option "Resume". Pressez sur le bouton Rond, puis faites Droite avec la manette afin de choisir votre niveau ou Gauche pour redescendre dans les niveaux inférieurs.



Entrez ce code puis commencez une partie.



En pleine partie, faites Pause puis Rond.

Shellshock

Pour accéder au debug mode

Sur l'écran-titre, faites

▲ ▼ ◀ ▶ ▼ ▼ ▶ ▶ □

Si tout baigne, vous entendrez un petit son ! Cette option vous permettra de choisir les niveaux, de bidouiller les crédits...



Faites la manip' sur cet écran.



Voici le menu du debug mode.

Pour être invincible

Commencez une partie, puis pressez simultanément les boutons Start+Select pendant plus de trois secondes afin de revenir sur l'écran-titre. Ensuite faites

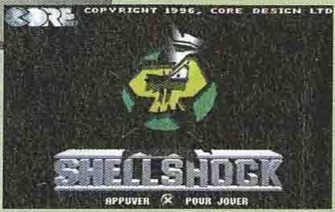
▲ ▲ ▲ ▼ ▼ ▼ ▶ ▶ △

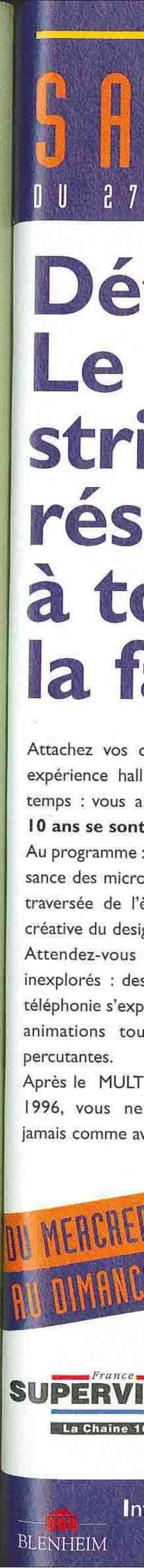
Si tout baigne, vous entendrez un petit son !



Commencez une partie puis faites Start+Select.

Faites la manip'.





Time Commando



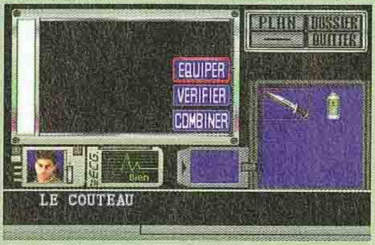
Les codes

DEPUQLDH
KWAASDCQ
QZHKWSKR
MJQUBLGR
HQACDLDD
BZDMJJJD
TKSFATHN
HWLFRXJD

Resident Evil

Pour faire Reset une fois dans la partie

En pleine partie, pressez le bouton Start pour faire apparaître le menu de sélection des objets, ensuite maintenez enfoncés plus de trois secondes les boutons Start et Select en même temps.



Faites Start+Select plus de trois secondes.

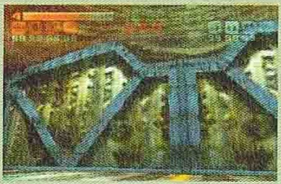
Tunnel B1

Pour se remettre des munitions

Pendant le jeu, sans faire la pause, pressez simultanément les boutons

R1 + R2 + L1 + L2 + □ + △ + ○ + ✕

pour vous recharger en munitions. Vous pouvez exécuter cette astuce à volonté !



Return Fire

Pour rendre le jeu plus difficile

Allez sur l'écran de sélection des véhicules, puis maintenez enfoncés les boutons

L1 + L2 + R1 + R2

Cela aura pour effet de faire exploser tous les véhicules à l'exception d'un, ce qui vous rendra la tâche bien plus difficile !



Slam'n Jam 96

Attention, toutes les manipulations sont à effectuer sur cet écran !



Pour jouer avec des joueurs grands et maigres

Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, pressez plusieurs fois simultanément les boutons ✕ + R1 et ce jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.



Pour jouer avec des têtes énormes

Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, pressez plusieurs fois simultanément les boutons ✕ + L1 et ce jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.



Pour accroître le pourcentage de réussite des shoots !

Choisissez votre équipe, puis allez sur l'écran intitulé "Scouting Report". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L1 et ce jusqu'à ce que la partie commence. Pressez ensuite deux fois le bouton Start pour activer le cheat.

Possesseurs de PC

Offrez-vous la légende des simulateurs de vol

Flight Simulator 4™, le jeu complet*

pour 49 Frs seulement

*Avec des avions, scénarios et Utilitaires supplémentaires

Compatible DOS, Windows 3.1 et Windows 95

Plus 2 CD-ROM remplis de :
Sharewares et de démos de jeux.

Avec Internet explorer 3.0 ™
+ 50 frs. de réduction
sur l'achat de Flight Simulator 6



Configuration minimale pour utiliser Flight Simulator 4 : IBM PC ou compatible à base de processeur 386, 486 ou Pentium. Carte graphique CGA, MCGA, EGA, VGA, S-VGA. Lecteur de CD-Rom. MS DOS. Compatible Windows 3.1 et Windows 95. TM designe une marque déposée par Microsoft.

SKYROCK PRIORITÉ À LA MUSIQUE
10 ANS! 1986 - 1996

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX À PARTIR DU 6 NOVEMBRE

Wipe out 2097

Attention, les astuces qui suivent sont à réaliser sur cet écran.



Pour jouer avec le vaisseau Piranha

Sur l'écran de sélection général, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + SEL.

× × × × ○ △ □

Ensuite allez dans le menu de sélection des vaisseaux, vous remarquerez que "Piranha" est apparu.



Pour jouer sur la piste Phantom Track

Sur l'écran de sélection général, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + SEL.

△ △ △ ○ ○ ○

Ensuite allez dans le menu de sélection des circuits, vous remarquerez que "Phantom" est apparu.





Attention, toutes les astuces suivantes sont à effectuer pendant le jeu en mettant la Pause.

Pour être indestructible

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + SEL.

△ × □ ○ △ × □ ○

Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.

Munitions infinies

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + SEL.

× × □ □ ○ ○ △

Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.

Pour avoir le Mini Gun

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + SEL.

□ ○ □ × ○ × △

Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.



Temps infini

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + SEL.

△ □ ○ × △ □ ○ ×

Si la manipulation est bonne, lorsque vous décoincerez la Pause, vous verrez un flash.



Après la manip', le temps se bloque automatiquement.

Impact Racing



Pour être indestructible

Allez dans le menu des Passwords et entrez "I . AM . IMORTAL".

Pour voir la démo de fin

Allez dans le menu des Passwords et entrez "JOURNEYS . END".





Voici un petit aperçu de la fin du jeu.

Track and Field

Pour se rincer l'oeil à l'épreuve de natation

Sur l'écran de sélection des disciplines, mettez-vous sur "100M Free Style", puis faites la manipulation suivante :

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ○ ×

Si l'astuce fonctionne, vous verrez que les nageuses seront habillées cette fois-ci en bikini.



Faites les manip' sur cet écran.



Voici la fille de Mr Ogl !




Offre Spéciale Abonnement
1 an d'abonnement
+ 6 CD exclusifs
245F
seulement
au lieu de 294F
soit près de 17% de réduction
Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.
Adidas Power Soccer révolutionne le foot vidéo
Incroyable! bientôt Final Fantasy VII sur PlayStation
Carpet
Le CD de PlayStation
MORTAL KOMBAT 3 (démo jouable)
HI-OCTANE (démo jouable)
RIDGE RACER (démo)
EVOLVA X (démo)
NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT !
STARBLADE
adidas

Formula One

Pour jouer en "Buggy Mode"

Sur l'écran "Practice/Qualify/Race" (dernier écran de sélection), maintenez enfoncé le bouton Select et faites rapidement les manipulations suivantes :

▶ ▲ △ ◀ ▲ □ △

Si tout va bien, "Buggy Mode" apparaît en bas à gauche de l'écran.



Faites les manip' sur cet écran.



Vous voilà en possession d'une voiture de formule tiède !

Pour jouer en "Bike Mode"

Sur l'écran "Practice/Qualify/Race" (dernier écran de sélection), maintenez enfoncé le bouton Select et faites rapidement les manipulations suivantes :

▼ ▲ ○ △ ▶ ▲ □ △

L'indication "Buggy Mode" apparaît en cas de réussite.



Voici la moto !

Pour jouer en "Lava Mode"

Sur l'écran "Practice/Qualify/Race" (dernier écran de sélection), maintenez enfoncé le bouton Select et faites rapidement les manipulations suivantes :

□ ○ ▲ ▶ ▶ ○ △

"Lava Mode" apparaît en cas de réussite.



De la lave tapisse désormais la piste.

Circuit caché

Sur l'écran "Practice/Qualify/Race" (dernier écran de sélection), maintenez enfoncé le bouton Select et faites rapidement les manipulations suivantes : ◀ ○ ○ △ △ ○ ▲ ▶

L'indication "Bonus Track" apparaît en bas à gauche de l'écran. Ensuite, commencez une partie puis quittez la partie en faisant Pause et en sélectionnant les options adéquates pour sortir du jeu. Une fois revenu au menu principal, au moment de choisir votre circuit, vous vous apercevrez qu'un nouveau circuit est apparu !



Faites les manip' sur cet écran.



Commencez une partie, puis annulez-la.



Une fois revenu dans le menu de sélection des circuits, "Bonus Track" est apparu !

Die Hard Trilogy

Les codes suivants sont à entrer dans le menu "Game Code" qui se trouve dans le menu "Memory Control" du menu des options.



Choisissez "Memory Control".



Sélectionnez "Game Code".



Choisissez les symboles adéquats en pressant les boutons Rond ou Carré. Validez avec le bouton Croix.



Ensuite quittez l'écran et commencez une partie, et voilà

Les codes

New Wing, Level 2, complété à 12 %, 5 Vies :

14, espace, JJ2JB144JL
289144JB, espace, espace, F1, espace.
4JLKT3GS9, espace, L38
F144JL289144J

Tunnel, Level 3, complété à 25 %, 5 Vies :

SS, espace, XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3, espace.

Runway, Level 4, complété à 37 %, 5 Vies :

F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

Plane Interior, Level 5, complété à 50 %, 5 Vies :

F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

Church, Level 6, complété à 62 %, 5 Vies :

8N, espace, N8KL68P2NB
KB58P2RQ!L581
2NB69868 1NBJB
18P2NBKB58P2J

Snowmobile Chase, Level 7, complété à 75 %, 5 Vies :

8D142J2, espace, 8F1N6
JV38F1JJ3B, espace, 8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J

Plane Intercept, Level 8, complété à 87 %, 5 Vies :

N, espace, 1B58Y3N2JB1
85, espace, N2JHHXP2NZ
JB, espace, 76LXXNV195
4N2JB185, espace, N2J, espace.





écran.

ode" qui
options.

t voilà

Level 7.
Vies :
6

el 8.
Vies :
31
NZ
95
espace.

Les DÉMOS de NOËL

C'EST DÉJÀ NOEL ! LE NOUVEAU CD DE DÉMOS QUE NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ POUR CES LONGUES VACANCES D'HIVER, VOUS FERA LE PLUS GRAND BIEN APRES CETTE DURE RENTRÉE. EN EFFET, PAS MOINS DE 5 «ÉCHANTILLONS» DE JEU RIEN QUE POUR VOUS, DONT 4 JOUABLES, VOUS SONT ICI OFFERTS ! C'EST PAS BEAU ÇA ? DE FORMULA 1 EN PASSANT PAR CRASH BANDICOOT, DIE HARD TRILOGY, BROKEN SWORD (LES CHEVALIERS DE BAPHOMET) ET SUPERSONIC RACERS, VOUS AUREZ VRAIMENT DE QUOI FAIRE. ET SURTOUT VOUS POURREZ ENFIN VOUS FAIRE UNE PETITE IDÉE SUR VOTRE OU VOS FUTURS ACHATS DE FIN D'ANNÉE ! QUAND ON VOUS DISAIT QU'ON VOUS GATAIT ! ALORS, JOYEUX NOEL ET À L'ANNÉE PROCHAINE AVEC ENCORE PLUS DE BELLES CHOSES DANS «PLAYSTATION MAGAZINE».

FORMULA 1

EDITEUR : BIZARRE CRÉATIONS/PSYGNOSIS
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT





Certes, ce titre fut testé dans «PlayStation Magazine» n° 3, il y a 3 numéros déjà, mais ne perdons pas de vue que tout le monde ne se l'est pas procuré. Du moins pas encore ! Car en jouant à cette démo, c'est certain, vous craquerez ! Tous les pilotes (35 en tout) sont disponibles. On vous permet alors de choisir entre les modes «Arcade» (en Easy) et Grand Prix (en Medium). Le circuit sélectionné est celui du Nurburgring, en Allemagne. Un temps limité vous permettra alors de voir ce que ce jeu a vraiment dans le ventre. Vous allez être surpris ! Faites vrombir les moteurs !

CONTRÔLES

- L 1 + R 1 ..... changement de vues (6 en tout)
- ✕ .... accélération
- ○ .... marche arrière
- ▼ .... vue vers l'arrière
- SEL. .... maintenir ce bouton pour avoir une vue «télévisée» ou à partir d'autres concurrents
- START .... pour quitter le jeu (suivre les indications)

Vous dirigez votre voiture avec le pavé de direction.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

En version définitive, ce ne sont pas moins de 17 circuits qui vous attendent ! Vous pourrez choisir de disputer un championnat entier, de jouer à deux en «link» avec un(e) ami(e), de vous entraîner, de choisir entre deux modes de jeu etc. Le souci du détail est tel que même la pluie a été intégrée ! Enfin, sachez que ce sont Steve Vai et Joe Satriani qui jouent la majorité des 15 musiques incluses dans Formula 1. Un réel délice.

CRASH BANDICOOT

EDITEUR : NAUGHTY DOG/ INTERACTIVE UNIVERSAL STUDIOS/ SONY C.E.
GENRE : PLATES-FORMES 3D
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU



Si un jeu de plates-formes en 3D d'une aussi grande beauté a pu voir le jour sur la PlayStation, c'est évidemment en grande partie grâce aux étonnantes capacités de la 32 bits de Sony. En effet, tout dans ce jeu vous semblera superbe. Sur un niveau entier proposé sur le CD (vous possédez 4 vies), vous n'aurez en réalité qu'un tout petit aperçu de ce formidable titre. Au fait, vous dirigez un chien de prairie australien et devez retrouver votre dulcinée enlevée par le maléfique Neo Cortex, physicien raté qui fait des expériences sur les animaux....

CONTRÔLES

- ✕ .... sauter
- □ .... tourbillonner
- ○ .... tourbillonner
- △ .... pour faire apparaître le menu du haut
- START ou SEL. .... quitter le jeu

Vous dirigez Crash avec le pavé de direction.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

L'effet de 3D, extrêmement bien rendu dans ce titre, n'est pas un vain mot dans Crash Bandicoot. Trois îles en tout à visiter, soit une bonne vingtaine de niveaux (sans compter les cachés !) dans des graphismes d'une rare beauté. Vous irez à l'intérieur du décor, vers l'écran, de gauche à droite et de droite à gauche. Vous aurez aussi droit à la pluie, à des boss originaux, à des effets de lumière encore jamais vus et, last but not least, à un paquet de stages secrets et d'astuces en tout genre. Il faut le voir pour le croire !

BROKEN SWORD

EDITEUR : REVOLUTION/SONYC.E
GENRE : AVENTURE
PROGRAMME : DÉMO NON JOUABLE

Testé dans ce numéro, «Les Chevaliers de Baphomet» vous emmèneront dans un jeu d'aventure d'une rare précision graphique et historique. Incarnant un touriste américain, vous allez devoir enquêter sur un attentat qui vient de se dérouler sous vos yeux.

Qui se cache derrière l'auteur déguisé en clown ? Pourquoi ces assassinats répétés ? Quand est-ce qu'on mange ? Autant de questions cruciales qui vont bientôt vous faire marcher sur les traces des Chevaliers du Temple. Un jeu sublime qui n'attend plus que l'aide de vos méninges...







DIE HARD TRILOGY

EDITEUR : PROBE/ FOX INTERACTIVE/ ELECTRONIC ARTS
GENRE : ACTION - DESTRUCTION !
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU

C'est au deuxième épisode de cette trilogie auquel vous pourrez jouer dans cette démo. Vous incarnez John Mc Lane (alias Bruce Willis) dans «Die Harder» le film, et allez faire parler la poudre ! Ici, le jeu consistera à tirer sur tout ce qui ressemble de près ou de loin à un gangster. Muni de roquettes, de grenades, d'une Beretta ou d'une mitrailleuse (vous récupérerez des munitions durant votre parcours), la phase de tir aux pigeons pourra commencer ! Mais attention au temps...

CONTRÔLES

- ✕......... tirer
- L 2 + R 2 recharger
- ▢......... lancer arme de gauche
- ○......... lancer arme de droite
- SEL......... quitter le jeu

Menu «options» : changer la langue, la couleur de votre cible, etc.

Le jeu avance tout seul, vous ne faites que suivre. Vous dirigez la cible avec le pavé de direction.

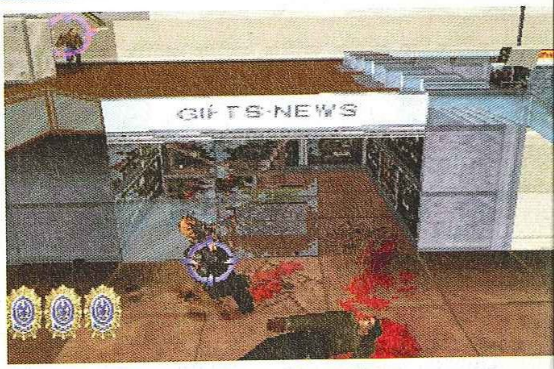






INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

N'avez-vous jamais rêvé d'avoir 3 jeux complets en 1 seul ? Eh bien avec Die Hard Trilogy, vous allez enfin être exaucé. Dans la version complète, vous aurez droit à 3 sections bien distinctes. Tout d'abord «Die Hard», une phase à la «Resident Evil» dans laquelle vous dirigez l'agent MC Lane. «Die Harder» (présente démo du CD), un jeu de tir comme il en existe dans les salles de jeux, et enfin «Die Hard with a vengeance», une folle course-poursuite en voiture dans les rues de New York !



SUPERSONIC RACERS

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : COURSE AUTO-MICRO
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 2 CIRCUITS À 1 OU 2 JOUEURS

Réalisé en 3D, «Supersonic Racers» va vous permettre de vous éclater à 1 ou 2 joueurs simultanément, sur les 2 circuits présents sur le CD. En mode «battle race» tout d'abord, dans lequel le vainqueur devra battre à 12 reprises son adversaire, en le faisant «sortir» de l'écran. Et en mode «circuit race» ensuite, où il vous faudra arriver en tête après 3 tours de circuit. Vous possédez deux vues en tout, et un choix de 8 pilotes complètement barges.

CONTRÔLES

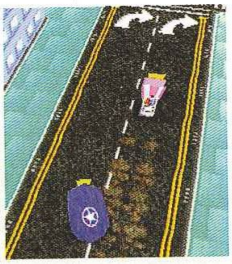
- △......... accélérer
- ✕......... freiner/marche arrière
- L 2 + R 2 changement de vue (2 en tout)

Bouton Reset : quitter le jeu

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Dans le jeu complet, vous avez bien entendu un plus grand nombre de circuits, mais également la possibilité de jouer jusqu'à 4 simultanément. Que ce soit sur la neige, le sable ou l'asphalte, les délires et dérapages en tout genre seront légion.





Courts métrages

Impossible de ne pas être exhaustif en cette fin d'année, alors que vous vous précipiterez tous dans vos magasins. Afin que vous puissiez faire le bon choix, nous avons passé au crible tous les jeux dans notre guide d'achat. Cependant, et afin que nos Travellings soient désormais plus complets, voici une toute belle, toute nouvelle rubrique qui vous permettra d'en savoir un peu plus sur les titres PlayStation. Une façon comme une autre d'acquérir une certaine culture générale des softs qui vous concernent.

2/5



Andretti **Racing** 97

Editeur : EA Sports
Disponibilité : Novembre 96

Incarnant le mythique Mario Andretti, vous disputez des courses Indycar et Nascar dans un championnat ou une simple course, et ce seul ou jusqu'à quatre en mode "link" avec écran "splitté". Le fun est certes au rendez-vous (quelques minutes), mais comparé à un Formula One, il ne fait absolument pas le poids ! Techniquement trop faible et d'un intérêt assez limité à la longue, votre regard se détournera vite de ce titre dont on pourrait dire qu'il a été fait à la va-vite... Dommage.

2/5

Lomax

Editeur : Psygnosis
Disponibilité : Novembre 96

Lomax est un jeu de plates-formes qui peut se targuer d'en mettre "plein la vue". Seulement, passé le premier effet où l'on s'émerveille de voir tant de couleurs sur un seul écran, on s'aperçoit que le brave Lomax (au physique de Lemmings, mais il ne faut pas le dire) est on ne peut plus classique. Traditionnel. De la plate-forme conventionnelle, sans une once d'originalité. Même le changement de plan, histoire de donner une impression de profondeur, n'apporte rien. Bref, on se lasse.



2/5



Blast Chambers

Editeur : Activision
Disponibilité : Novembre 96

Blast Chambers est un jeu qui mise sur la convivialité. Utilisant l'adaptateur quatre joueurs, celui-ci vous propose de diriger un personnage lancé dans un sport futuriste original. Le but est simple : attraper une sphère d'énergie et la placer dans le réceptacle prévu à cet effet afin d'accroître votre temps de jeu. Placé dans un réceptacle adverse, la sphère diminue alors le temps de vie de l'ennemi. L'idée était bonne, mais on n'accroche pas, même à quatre, et on change vite de jeu.

3/5

X2

Editeur : Ocean
Disponibilité : Novembre 96

Depuis The Raiden Project (qui a bien veilli depuis sa date de sortie), les shoot-them-up, appellation contrôlée, se faisait rare sur nos PlayStation avides de sensations fortes. X2 vous projette donc en plein espace intersidéral, au pays des aliens belliqueux from outer space ! À bord de votre vaisseau, il ne vous reste qu'à faire un carton. Très beau, le jeu n'est cependant pas toujours très passionnant pour le profane et pas toujours suffisamment dur pour le pro.





SuperSonic **Racers**

3/5

Editeur : Mindscape
Disponibilité : Novembre 96



Vous trouverez sur notre CD de démos de ce mois-ci Super Sonic Racers. L'occasion de vous faire vous-même une idée. Dans ce jeu, il s'agit de piloter des bolides miniatures et de passer en tête la ligne d'arrivée. Seul, le jeu est lassant, et il ne prend d'intérêt qu'à plusieurs (quatre joueurs). Avant de se le procurer, il convient de savoir que Micro Machines V3, techniquement supérieur à ce titre par ce que nous avons pu d'ores et déjà voir, arrive en janvier. À vous d'y réfléchir à deux fois.

Namco Museum **Vol. 2**

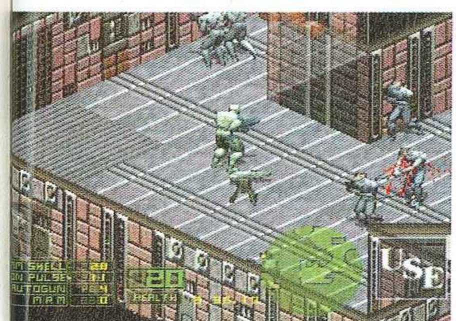
1/5



Editeur : Namco
Disponibilité : Novembre 96

Après le premier volet de Namco Museum, on pouvait s'attendre à ce que Namco récidive. En effet, on attend pas moins de trois volumes de Namco Museum d'ici la fin 97. Sglurps ! La seule vision du second épisode ne donne pas vraiment envie d'en voir plus. Dans ce titre, six jeux de bas-étages. Des jeux que l'on a tous oubliés, heureusement, et que personne ne souhaite revoir dans sa petite vie : Super Pacman, Xevious, Grobda, Mappy, Gaplus et Dragon Buster. Paf ! On a déjà oublié.

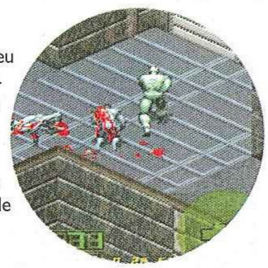




Project Overkill

3/5

Editeur : Konami
Disponibilité : Novembre 96



Il y avait longtemps que l'éditeur Konami ne s'était pas frotté à un jeu d'action. Project Overkill, c'est un jeu de tir classique en 3D dite isométrique. On avance, on tire et cela recommence. Cela dit, il faut trouver certaines clés nécessaires pour progresser. On investit alors des salles truffées d'adversaires pour un carnage sanglant. Si les premières minutes sont franchement amusantes, une certaine lassitude envahit le joueur après plus d'une heure. Il faut bien le reconnaître, le jeu ne se renouvelle pas au fil des niveaux.

Jumping **Flash ! 2**

3/5





Editeur : Sony C.E.
Disponibilité : Novembre 96

Les aventures du lapin sauteur, la suite ! Jumping 2 vous emmène dans six mondes ; chacun d'eux est composé de trois niveaux pour un jeu de plates-formes entièrement en 3D et toujours aussi délirant. Seule véritable ombre au tableau : après deux heures de jeu, on se retrouve à mi-chemin de la fin ! Autant dire qu'il ne faut pas être trop fort si l'on veut profiter de ce jeu qui n'apporte, il faut bien le reconnaître, que peu de véritables nouveautés par rapport au premier épisode.

Courts métrages

3/5

NBA Jam Extreme



Editeur : Acclaim
Disponibilité : Décembre 96

Après NBA Jam T.E., Acclaim, l'éditeur américain récidive et nous propose un jeu de basket à deux contre deux complètement délirant. Cette fois-ci, tout est en 3D. Dommage que les graphismes ne soient pas plus fins, car l'on se perd rapidement dans ce méli-mélo de bras et de jambes. Et voilà que je te pousse, alors que tu prends la balle. On se retrouve souvent (trop) par terre. À noter aussi que les nombreuses options du T.E. ont disparu. Conclusion, on en fait vite le tour.

1/5



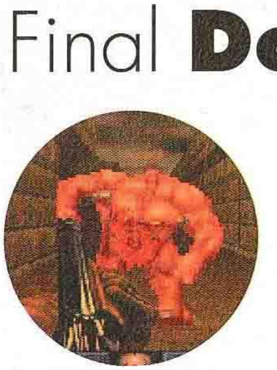
Iron and Blood

Editeur : Acclaim
Disponibilité : Décembre 96

Ceux d'entre vous qui affectionnent AD&D en général et la saga Ravenloft en particulier, seront ravis d'apprendre qu'un jeu dédié à leurs héros arrive sur PlayStation. I&B, c'est avant tout un jeu de combat qui n'a aucunement l'envergure d'un Tekken 2 ou d'un Star Gladiator. Dans le mode "campagne", les personnages sont censés représenter l'aspect le plus intéressant du jeu. Dommage qu'il ne soit pas plus riche, plus imaginatif. On préfère encore s'acheter une bonne campagne AD&D... en papier.

4/5

Final Doom



Editeur : Williams
Disponibilité : Octobre 96

De nouvelles aventures au pays des killers 3D, des amateurs de tronçonneuses et des fétichistes du coup de fusil dans la tronche. Final Doom, c'est une trentaine de niveaux supplémentaires - et non pas 60 comme annoncé initialement - qui ne présentent aucune véritable nouveauté. Pas de nouveaux monstres, pas de nouvelles armes ni de nouveaux décors. Les inconditionnels se précipiteront dessus, les autres attendront de voir un killer 3D qui innove vraiment.



5/5



Die Hard Trilogy

Editeur : Fox Interactive
Disponibilité : Novembre 96



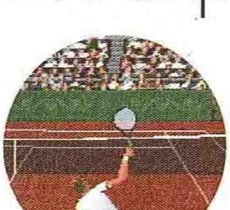
Initialement prévu pour une sortie au mois d'octobre, Die Hard Trilogy devait être chroniqué dans notre numéro précédent. Seulement, aucune version testable ne nous est parvenue à temps. Alors, et pour ne pas rabâcher ce que vous aurez pu déjà lire autre part, nous ne présenterons le titre que dans nos Courts Métrages. Mais comme le jeu est très bon et que nous aimons partager avec vous, vous pourrez aussi y jouer sur notre CD de démos de ce mois-ci. On fait les choses bien !

3/5

Breakpoint Tennis



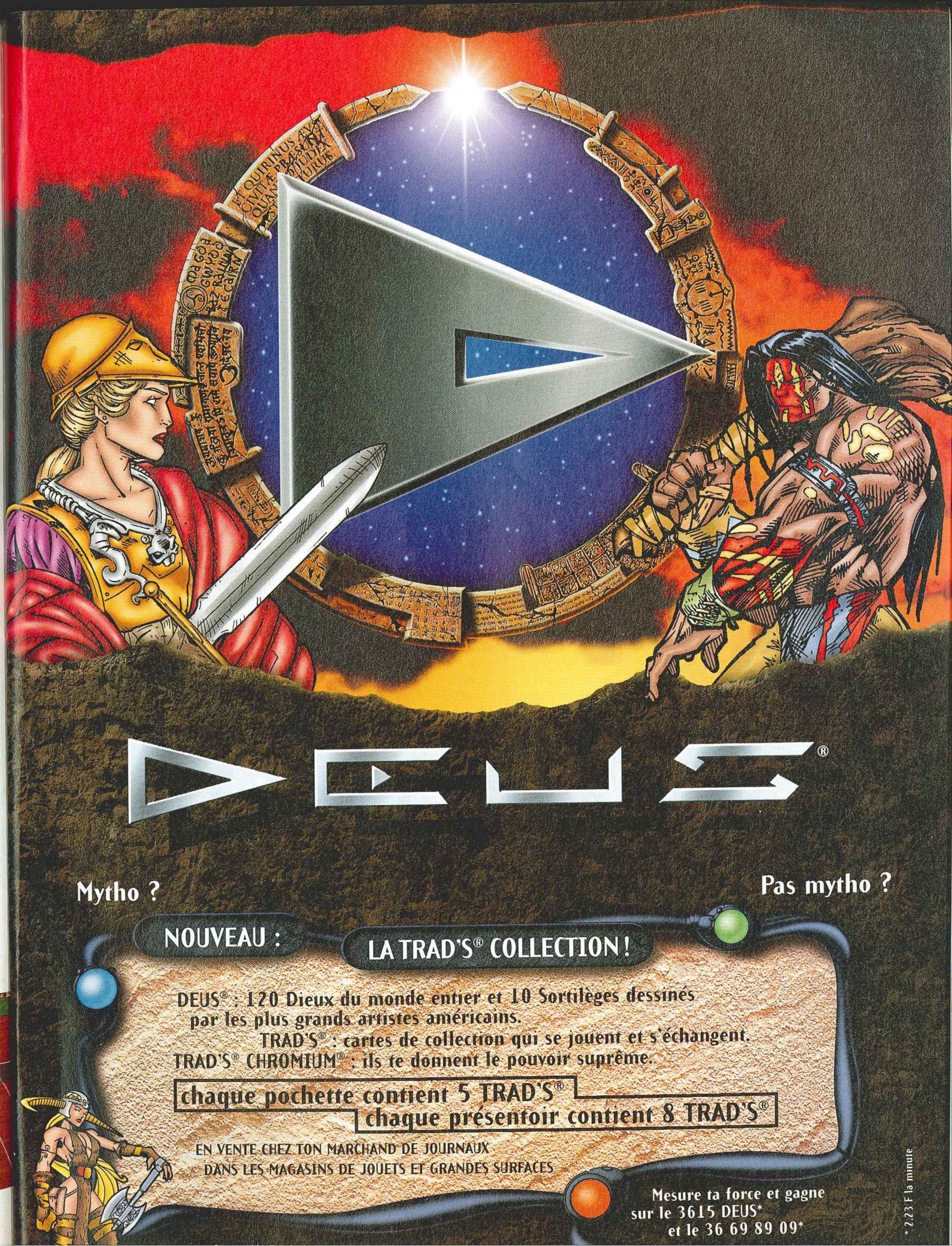
Editeur : Ocean
Disponibilité : Novembre 96



Avec ce jeu résolument axé simulation, vous aurez droit à des décors certes d'une qualité très moyenne (idem pour les personnages), mais dont le réalisme des gestes est superbe. Au programme : différentes surfaces, différents angles de jeu et un mode "replay" d'une rare qualité. Dommage pourtant que les animations soient un peu trop saccadées. Autrement, allez voir du côté de Smash Court Tennis pour un jeu plus fun et plus beau graphiquement.

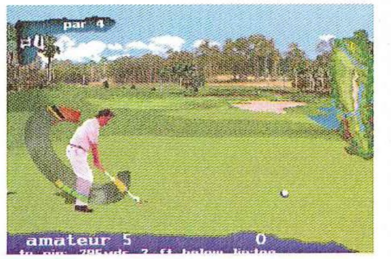


ravis d'ap-
ui n'a aucu-
s sont cen-
tif. On pré-



Courts métrages

3/5 PGA Tour 97



Editeur : EA Sports
Disponibilité : Dispo

EA Sports vous emmène au pays du green et de fairway. Dans cette simulation, il s'agira de se lancer sur deux parcours : le TPC Sawgrass et le Spanish Bay. Si le réalisme est de rigueur - bien que l'on regrette l'absence de certains effets - on reste sur sa faim. Pourquoi si peu de trous différents ? Toutefois, la compétition contre d'autres joueurs (jusqu'à huit) ou contre la console (quatorze joueurs) reste passionnante. Un grand moment de détente en perspective... mais rien de plus.

3/5 Tunnel B1



Editeur : Ocean
Disponibilité : Dispo

Le futur arrive dans votre salon ! Tunnel B1, c'est une espèce de "doom-like" monté à bord d'un vaisseau spatial. On se déplace à une vitesse stupéfiante (ça ne se fume pas) dans des dédales bourrés d'ennemis qui vous tirent dessus. On riposte, on freine, on dérape si on peut parler de dérapage pour un vaisseau ! Bref, on en prend plein la vue. Dommage que le vaisseau reste perpétuellement collé au sol. La 3D d'un jeu comme Descent avait du bon.

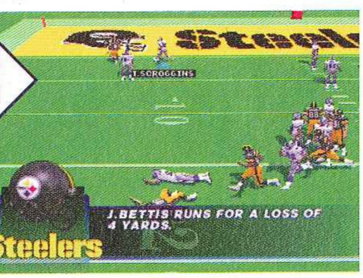
3/5 Mortal Kombat Trilogy



Editeur : Williams
Disponibilité : Novembre 96

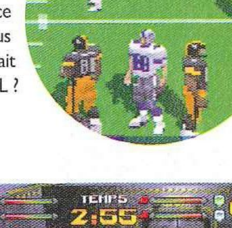
Ultime volet pour la célèbre saga. Williams se met à la 3D désormais avec des jeux comme War Gods. Pour cette compilation des trois premiers MK du nom, Williams voit les choses en grand. Une trentaine de personnages et des dizaines de coups à apprendre par cœur. Des coups par ailleurs assez difficiles à réaliser pour la plupart. À moins d'être un acharné du "j'apprends tout par cœur", on accroche difficilement. Et puis, côté baston 2D, il y a Street Alpha 2. Et en 3D, n'en parlons pas. Alors s'il faut choisir, le choix est vite fait.

3/5 Madden NFL 97

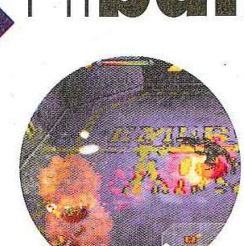


Editeur : EA Sports
Disponibilité : Dispo

Le foot US possède ses fans, même en Europe. Les inconditionnels de ce sport seront donc ravis de retrouver toutes les vedettes casquées de la célèbre ligue NFL dans un jeu qui ne manque pas de pêche. Fidèle aux épisodes de la série, ce Madden 97 vous emmène dans les 31 stades de la Ligue pour y retrouver plus de 100 véritables équipes. Côté réalisation, rien à redire, même si on attendait mieux de cette nouvelle édition. Pourquoi ne pas faire un jeu du calibre de NHL ?



3/5 Pitball



Editeur : Warner I.E.
Disponibilité : Novembre 96

Le Pitball, c'est un sport futuriste dans lequel il faut être vif et violent pour ne pas se faire avoir. Le but : envoyer une balle d'énergie dans une cible. Le équipes composées de deux joueurs peuvent se taper dessus, se tirer dessus pour empêcher leurs adversaires de marquer. L'idée était bonne, mais pas originale. La réalisation globale reste confuse, et on s'y perd très vite, même si le principe n'était pas mauvais. Pour accrocher, il faut persévérer.



a

Départer
Achète Pla
avec ou sa
end à Dav

Départer
Achète jeu
Destructio
Need for S
Wing Com
150 Frs l'u
05 62 42 9

Départer
Achète Ne
City 2000,
Chronicle
Bandicoot,
Adventures
pièce. Tel à
04 79 37 2

Départer
Achète D à
Combat 10
Frs, Fifa Soc
autres jeux
au 01 42 3

Départen
Achète Tru
Doom 150
au 02 35 7

Départen
Achète sur
22, Primal F
vends Raym
ou échange
à Mikaël au

Départem
Achète jeux
for Speed, F
Black sur la
à Daniel au

C

Départem
Cherche cor
à proximité
Playstation (
pour échang
connexion.
Rue des 3 P
ou tel au 04

Départem
Echange jeux
autres jeux.
04 42 70 68

Départeme
Echange ou
Derby, Ridge
Doom, Nam
Formula One
Revolution o
Manu au 02

Départeme
Echange Resi
Loaded, D c
Crash Bandic
150 à 300 Fr
11 52 à Brun
ou de 17 h à

Départeme
Echange sur
ou Assault Ri
Racer Revolu
Speed. Tel au
Seb (seuleme
en Savoie).

sseau spa-
ui vous ti-
en prend
scent avait









petites annonces

Achat

Département 31
Achète Playstation ou Saturn avec ou sans jeu. Tel le week-end à David au 05 61 91 74 59.

Département 65
Achète jeux Playstation : Destruction Derby, WipEout, Need for Speed, Space Hulk, Wing Commander 3, Krazy Ivan 150 Frs l'un. Tel à Nicolas au 05 62 42 99 04.

Département 73
Achète Need for Speed, Sim City 2000, Time Commando, Chronicle of the Sword, Crash Bandicoot, Formula One, Adventures of Lomax : 200 Frs pièce. Tel à Guillaume au 04 79 37 20 67 après 18 h.

Département 75
Achète D à 100 Frs, Air Combat 100 Frs, WipEout 100 Frs, Fifa Soccer 100 Frs ou autres jeux. Tel à Laurent au 01 42 39 24 85

Département 76
Achète True Pinball 150 Frs, Doom 150 Frs. Tel à Erik au 02 35 76 82 77.

Département 77
Achète sur Playstation : DBZ 22, Primal Rage, X-Men ou vends Rayman, Bust a Move 2 ou échange contre bon jeu. Tel à Mikaël au 01 60 60 71 30.

Département 99
Achète jeux Playstation : Need for Speed, Resident Evil, Fade to Black sur la région Liégeoise. Tel à Daniel au 00 04 248 06 04.

Contact

Département 6
Cherche contacts sur Grasse et à proximité avec amateurs de Playstation (avec ou sans matos) pour échange de soluces, avis et connexion. Olivier Banctel 1 Rue des 3 Portes 06130 Grasse ou tel au 04 93 40 13 82.

Département 13
Echange jeux Playstation contre autres jeux. Tel à Ghislain au 04 42 70 68 04.

Département 14
Echange ou vends Destruction Derby, Ridge Racer contre Doom, Namco Vol 1 ou Formula One ou Ridge Racer Revolution ou Rayman. Tel à Manu au 02 31 89 91 17.

Département 38
Echange Resident Evil, WipEout, Loaded, D contre Tekken 2, Crash Bandicoot ou vends de 150 à 300 Frs. Tel au 04 76 48 11 52 à Bruno de 12 h à 13 h 30 ou de 17 h à 23 h.

Département 38
Echange sur Playstation : MK3 ou Assault Rigs contre Ridge Racer Revolution ou Need for Speed. Tel au 04 76 71 92 96 à Seb (seulement dans l'Isère ou en Savoie).

Département 54
Echange Bust a Move 2, Toshinden, Alien Trilogy contre Doom, Fade to Black ou Sim City 2000. Tel au 03 82 26 42 26 à Nico après 18 h.

Département 57
Echange Goal Storm, Destruction Derby et Extreme Games contre Tekken 2 et Soviet Strike. Tel à Michael au 03 87 73 06 18 après 18 h.

Département 59
Echange jeux Playstation : 5 CD démos, Fade to Black, Formula One contre nouveauté. Mr Martel Thierry D21 du 19 Mars 59590 Raismes ou tel au 01 27 28 93 23.

Département 59
Echange ou vends jeux : Fifa 96, Toshinden 180 Frs, Total NBA 96, Worms : 210 Frs, WipEout 200 Frs, recherche Need for Speed, Tekken 2, Ridge Racer Revolution. Tel à Julien au 03 20 91 09 89.

Département 73
Echange DD contre Theme Park, Total NBA 96 ou achète de 100 à 250 Frs. Tel à Florian au 04 79 00 50 06 après 17 h 30.

Département 76
Echange Need for Speed contre NFL Game Day 96, Track and Field, Fade to Black, Tekken 2, Formula One ou achète le jeu à 250 Frs. Tel à Vincent au 02 35 67 18 25 après 18 h.

Département 76
Echange ou vends Worms, Adidas Power Soccer, Magic Carpet, Fade to Black. Tel au 02 35 08 56 61.

Département 76
Echange WipEout + 150 Frs contre WipEout 2097. Houstin David CCBA 76490 Louvetot ou tel au 02 35 96 03 43.

Département 78
Recherche possesseur de Doom ou Ridge Racer pour jouer en link. Tel à Julien au 01 39 16 51 38.

Département 80
Echange jeux Playstation : WipEout, Jumping Flash, WWF et D, vente possible. Tel au 03 23 36 38 38.

Département 82
Echange Theme Park contre Road Rash, Jumping Flash contre Twisted Metal ou Rayman. Tel au 05 63 63 77 36 à David.

Département 84
Echange jeux Playstation : Doom, Tekken, Resident Evil, Formula One. Tel au 04 90 35 17 06 entre 19 h et 20 h 30 à Arnaud.

Département 94
Echange jeux Playstation : Tekken, WipEout, The Raiden Project. Tel à James au 01 45 94 59 32.

Vente

Département 3
Vends jeux Playstation : Resident Evil, Adidas Power Soccer, Rayman, Need for Speed, Formula One. Tel à Laurent au 04 70 46 66 11 aux heures de repas.

Département 6
Vends jeux pour Playstation : Doom, Ridge Racer, Wrestlemania Arcade, Toshinden, Destruction Derby et achète Formula One. Vincent Jacquet 51 Route de Grosse Les Pins 06800 Cagnes sur Mer.

Département 7
Vends ou échange jeux (choix important) : Tekken 2, Fade to Black, Rayman, Resident Evil, Slam'n Jam 96, Striker : 250 Frs le jeu. Tel à Bertrand au 04 75 29 27 44.

Département 13
Vends jeux Playstation de 150 à 220 Frs. Tel à Olivier au 04 42 86 33 11 vres 20 h.

Département 13
Vends ou échange Worms, Destruction Derby, NBA in the Zone, Rayman, WipEout, Mickey, Ridge Racer, Adidas Power Soccer, Toshinden entre 100 et 300 Frs, achète Need for Speed, Formula One, Tekken 2, Fade to Black, Gex, Resident Evil entre 150 et 300 Frs. Tel au 04 42 03 39 69 de 18 à 21 h et le week-end.

Département 20
Vends Playstation + MC + 1 pad + 4 jeux + 3 CD de démos + revues Playstation : 2000 Frs. Tel au 04 95 38 55 87 à Ryan.

Département 25
Vends ou échange : Ridge Racer, état neuf contre Destruction Derby : 200 Frs. Tel au 03 81 94 11 49.

Département 25
Vends WipEout 130 Frs, Loaded 150 Frs, et recherche WipEout 2097, Raging Skies, Destruction Derby 2. Tel au 03 81 93 61 16.

Département 28
Vends jeux Playstation : DBZ 22 : 300 Frs, Toshinden 2 : 300 Frs. Tel au 02 37 45 60 68.

Département 31
Vends sur Playstation : Overblood, KOF95, Psychic Force, Resident Evil, Bust a Move 2... de 150 à 200 Frs. Tel à Pat au 05 61 15 77 23.

Département 31
Vends jeux Playstation : Discworld, D, Magic Carpet, Gex, SF Alpha, Toshinden entre 150 et 250 Frs. Tel au 05 61 09 90 20 après 18 h 30.

Département 35
Vends Rayman 250 Frs et Destruction Derby 200 Frs ou échange contre Need for Speed. Tel au 02 99 82 05 59 à partir de 18 h sauf le week-end.

Département 35
Vends Playstation + 2 pads + Doom + WipEout, Destruction Derby, Toshinden, CD démo : le tout pour 2500 Frs à débattre. Tel à Michel au 01 34 28 35 51.

Département 37
Vends jeux Playstation : D à 250 Frs ou échange contre Need for Speed ou Road Rash. Tel à Tony au 02 47 92 74 23 après 17 h.

Département 38
Vends jeux Playstation : Power Serve 150 Frs. Tel le soir à Sébastien au 04 76 73 66 76 ou au 04 76 42 31 89.

Département 38
Vends Playstation + 2 pads + 1 MC + 5 jeux : Resident Evil, Toshinden 2, WipEout, Extreme Games, Goal Storm : 2500 Frs, et vends Fade to Black 199 Frs. Tel à Thomas au 04 74 90 40 66 avant 22 h.

Département 38
Vends jeux Playstation : Doom, Krazy Ivan, Shellshock, Mickey, Gex, Power Serve, Ridge Racer Revolution, Total NBA, Tekken 1 et 2, Toshinden 2, Philosoma, Olympic Soccer, entre 200 et 300 Frs, dans la région du 38 et 69 uniquement. Tel à Pierre au 04 74 96 28 52.

Département 42
Vends Magic Carpet, D, Theme Park : 229 Frs ou échange contre Fade to Black, Return Fire, Resident Evil, Formula One, Street Fighter 0, Toshinden II, vends moniteur couleur 650 Frs à débattre. Tel à Julien au 04 77 93 35 91 après 18 h.

Département 42
Vends Magic Carpet, D : 249 Frs pièce ou échange contre Fade to Black, Formula One, Return Fire, Resident Evil, Street Fighter Alpha, Toshinden 2, vends moniteur couleur 650 Frs à débattre. Tel à Julien au 04 77 93 35 91 après 18 h.

Département 44
Vends Destruction Derby 200 Frs port compris. Tel au 02 40 52 09 69.

Département 44
Achète Worms à 160 Frs, possibilité d'échange. Tel à Julien au 02 51 70 18 20.

Département 45
Vends Crash Bandicoot 250 Frs et Philosoma 100 Frs. Tel à Alexandre au 02 38 51 83 89 après 18 h.

Département 45
Vends Fifa 96 sur Playstation 200 Frs ou échange, faire proposition. Tel au 02 38 31 28 28 à Cédric.

Département 46
Vends Playstation + 1 jeu (Tekken) + nbx CD démos + MC 1300 Frs. Tel au 05 65 38 83 61 entre 19 h et 20 h 30.

Département 47
Vends jeux Playstation : Fade to Black, Agile Warrior 220 Frs. Tel à Jean-Claude au 05 53 66 68 87.

Département 49
Vends jeux Playstation : WipEout, Road Rash, D, Destruction Derby et Worms. Tel au 02 41 82 31 99 après 18 h.

Département 49
Vends ou échange Raging Skies 260 Frs ou contre Time Commando.
Tel au 02 41 67 68 39.

Département 53
Vends ou échange jeux Playstation : Rayman 290 Frs, Striker 230 Frs, Theme Park 260 Frs, Tekken 260 Frs ou échange contre DBZ 22, Tekken 2, International Track and Field, Road Rash, Alien Trilogy, Street Fighter Alpha. Tel à Guillaume au 02 43 70 82 14.

Département 57
Vends Fifa 96, Ridge Racer, WipEout, Wrestlemania, Theme Park contre NFL Gameday, Total NBA, Shellshock. Tel à Alexandre au 03 82 54 19 73.

Département 57
Vends D à 250 Frs, Doom 250 Frs, Resident Evil 300 Frs, Lemmings 3D à 230 Frs, Krazy Ivan et Destruction Derby à 245 Frs pièce et Worms à 250 FrS. Tel à Vincent au 03 82 53 77 19.

Département 57
Vends jeux Playstation : Agile Warrior, Panzer General off World Interceptor, en excellent état, échange possible ou 200 Frs.
Tel à Alexandre au 03 82 56 32 65.

Département 57
Vends Kileak the Blood 100 Frs ou échange contre Firestorm ou Doom.
Tel au 03 87 72 36 10 à Thomas.

Département 57
Vends jeux Playstation : Destruction Derby, Battle Arena Toshinden : 260 Frs. Tel au 03 87 86 87 28 après 18 h 30.

Département 57
Vends Destruction Derby et WipEout 150 Frs pièce ou échange contre Need for Speed.
Tel à Julien au 03 87 76 28 30.

Département 59
Vends ou échange jeux Playstation.
Tel au 03 20 09 80 57.

Département 59
Vends jeux Playstation : Destruction Derby, Johnny Bazookatone, Rayman, Raiden Project, Wrestlemania à 150 Frs et Ridge Racer Revolution à 200 Frs.
Tel à Jérôme au 03 27 80 28 73.

Département 59
Vends jeux Playstation : X-Com, Theme Park, Kileak the Blood 250 Frs, Alien Trilogy, MK3 : 200 Frs, Ridge Racer 150 Frs, Panzer General 200 Frs ou échange possible. Tel au 03 20 48 26 73.

Département 59
Vends Tekken 200 Frs et Magic Carpet 150 Frs. Tel au 03 27 94 01 58 uniquement dans le nord.

Département 59
Vends jeux Playstation : Ridge Racer 150 Frs, Tekken, Rayman : 200 Frs. Tel au 03 20 38 22 10 après 18 h.

Département 62
Vends Playstation garantie + 1 pad + 1 MC + 2 jeux + 4 CD démos + cordon RVB : 1500 Frs. Tel au 03 21 28 07 59.

Département 62
Vends ou échange Fade to Black, Adidas Power Soccer, View Point, Tekken, recherche Die Hard Trilogy, WipEout 2097, Crash Bandicoot, Motor Toon 2, Tunnel B1. Tel à Stéphane au 03 21 24 77 32 après 17 h.

Département 62
Vends sur Playstation : D 220 Frs. Tel au 03 21 82 71 53 à Nicolas.

Département 62
Vends jeux Playstation : WipEout 160 Frs, NBA JAM TE 180 Frs ou 309 Frs les 2. Tel à Laurent au 03 21 65 43 36 après 18 h.

Département 62
Vends sur Playstation : Tekken 2, Resident Evil, WipEout, MC, manette d'origine, 6 CD de démos, volant Mad Catz et revues, faire offre à Jérôme au 03 21 73 97 16 dans les départements 59 et 62 uniquement.

Département 63
Vends Ridge Racer Revolution 300 Frs, Toshinden 150 Frs, MK3 : 200 Frs, Destruciton Derby 150 Frs, recherche Fade to Black à prix sympa, échange possible. Tel à Cédric au 04 73 85 10 30 entre 12 h et 13 h ou de 18 à 20 h.

Département 64
Vends jeux : Air Combat et Loaded : 200 Frs pièce. Tel au 05 59 29 91 30 après 18 h.

Département 64
Vends sur Playstation : Tekken, Zero Divide, Rapid Reload, WipEout 200 Frs pièce. Tel au 05 59 47 81 37 à Christophe.

Département 69
Vends WipEout et Magic Carpet 200 Frs pièce. Tel à Géraldine au 04 72 82 53 83 de 9 à 18 h ou sur le portable au 06 09 43 33 33.

Département 69
Vends volant + pédales pour Playstation 400 Frs et jeux : Total NBA 96 : 250 Frs. Tel à Fred au 04 78 59 50 51 après 18 h.

Département 71
Vends Ridge Racer Revolution 250 Frs. Tel à Jean-Michel au 03 85 91 22 19 après 18 h.

Département 75
Vends jeux : Doom 220 Frs, WipEout 20 Frs, Wing Commander 3 : 250 Frs, Descent 260 Frs. Tel à Christophe au 01 45 39 46 36 après 18 h 30.

Département 76
Vends jeux : Warhawk, Johnny Bazookatone à 200 Frs l'un ou 350 Frs les 2. Tel à Igor après 18 h au 02 35 68 59 58.

Département 77
Vends jeux : Resident Evil, Doom 180 Frs, WipEout 140 Frs, Destruction Derby 140 Frs, Ridge Racer 120 Frs, Winning Eleven 120 Frs, Tekken 170 Frs. Tel au 01 60 06 13 99 à Bertrand.

Département 77
Vends Toshinden 200 Frs, Destruction Derby 200 Frs ou échange les 2 contre Resident Evil. Tel à Eric au 01 60 65 53 58 après 19 h.

Département 77
Vends Playstation + 2 pads + volant + 1 MC + 6 jeux : Ridge Racer, Destruction Derby, Fifa 96, Air Combat, Wing Commander 3, Formula One + 6 CD démos, nbx revues, valeur neuve : 5000 Frs, cédée à 3500 Frs. Tel à Sébastien au 01 60 63 98 42 après 19 h.

Département 78
Vends sur Playstation : Raging Skies : 240 Frs, Loaded 100 Frs. Tel au 01 30 82 20 06.

Département 78
Vends jeux Playstation : WipEout, Ridge Racer, Destruction Derby 100 Frs, Total NBA 96, Krazy Ivan 150 Frs, Descent 190 Frs ou les 6 : 700 Frs. Tel au 01 39 73 57 31.

Département 78
Vends jeux Playstation : Ridge Racer 100 Frs, WipEout, Destruction Derby 120 Frs, Total NBA 96, Krazy Ivan 150 Frs, Descent 190 Frs ou les 6 : 750 Frs et volant à 350 Frs. Tel au 39 73 57 31.

Département 80
Vends sur Playstation : DBZ Ultimate Battle 22 : 200 Frs, DBZ 2 : 250 Frs ou échange contre Formula One.
Vends aussi Ridge Racer 100 Frs, Rayman : 150 Frs. Tel à Alexis au 03 22 51 92 11.

Département 81
Vends Playstation + 1 MC + mags + 6 jeux (NBA, Wing Commander 3, Actua Soccer, D, Space Hulk, WipEout) : 2900 Frs. Tel à Cédric au 05 63 71 04 96 le week-end ou le soir.

Département 83
Vends ou échange : Raiden Project 1 et 2 : 200 Frs, Resident Evil 270 Frs. Tel au 04 94 27 16 86.

Département 85
Vends Fade to Black 250 Frs et autres.
Tel au 02 51 29 09 59.

Département 86
Vends jeux 200 Frs pièce : Tekken, Magic Carpet, D. Tel au 05 49 37 18 96 à Laurent le week-end ou à Jérôme en semaine.

Département 90
Vends ou échange jeux sur Playstation : Johnny Bazookatone, Toshinden, Fifa 96, Actua Soccer, Doom, Raiden, Ridge Racer Revolution, Rayman, Warhawk.
Tel à Christophe au 04 84 21 49 59 après 20 h.

Département 91
Vends jeux Playstation : Jumping Flash : 150 Frs, Johnny Bazookatone 150 Frs, D : 200 Frs.Tel à Yvan au 01 60 81 03 26.

Département 91
Vends ou échange sur Playstation : Ridge Racer 150 Frs, Fifa 96, Need for Speed 250 Frs, Rayman 200 Frs, Toshinden 2 : 250 Frs, Olympic Games 220 Frs, Formula One 200 Frs
Tel à David au 01 69 07 37 68.

Département 91
Vends D : 250 Frs ou échange contre DBZ, Toshinden 2, Worms, Formula One, Megaman X 3, Time Commando, Magic Carpet, Need for Speed. Tel au 01 69 21 20 35.

Département 92
Vends jeux Playstation : resident Evil, Track and Field, Ridge Racer : 250 Frs pièce. Tel au 01 47 68 54 34.

Département 93
Vends SF Alpha 270 Frs, Rapid Reload 150 Frs, Philosoma 250 Frs à débattre.
Tel à Laurent au 01 43 04 46 78.

Département 94
Vends jeux : Fade to black, Resident Evil : 250 Frs et Jack is Back 200 Frs.
Tel à Jérôme au 01 45 69 55 88.

Département 94
Vends jeux Playstation : Track and Field, NBA 96, Shellshock 219 Frs pièce ou échange possible. Tel au 01 43 75 57 37.

Département 94
Vends Kileak the Blood 150 Frs, Criticom, Tekken, WipEout, Loaded, Air Combat 200 Frs.
Tel à Eric de 18 à 19 h au 01 48 71 30 56.

Département 94
Vends jeux à 200 Frs pièce : Discworld, Adidas Power Soccer, Air Combat, Ridge Racer, Magic Carpet. Contactez Mme Barsi de 9 à 18 h au 01 44 34 83 69 et Franck après 18 h au 01 48 77 23 99.

Département 95
Vends Firestorm, Assault Rigs, Need for Speed, Destruction Derby, Alien Trilogy, Tekken, Doom, WipEout 200 Frs, Resident Evil 250 Frs sur la région parisienne uniquement, achète ESPN, Road Rash, Shellshock 150 Frs, Tekken 2, Ridge Revolution, Time Commando, R. Skies : 200 Frs. Tel à Bruno au 01 39 92 91 74.

Département 95
Vends jeux : Toshinden, Ridge Racer, Firestorm, Thunderhawk 2 : 200 Frs pièce ou échange avec Fade to Black, Fifa Soccer 96, Magic Carpet. Tel au 01 34 19 87 73 ou Tatoo 06 37 54 43 pour Sébastien.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°7 en kiosque en janvier prochain. Rendez-vous en janvier !

N°7

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

gs,
on
n,
nt,
2,
Frs.
l 74.
lge
awk
e
cer
34
4 43

P.A.
TE

st ici que ça se passe. Les abonnés étant s P.A., c'est dans n janvier !

NTE

ichy Cedex

PLAY MAG 11/96

La fin de l'année approche, et les jeux se font nombreux. Pour mieux vous aiguiller, PlayStation Mag vous propose un guide d'achat mais aussi les textes détaillés des meilleurs titres. En plus de ça, vous trouverez aussi une nouvelle rubrique intitulée Courts Métrages qui vous permettra de ne rien manquer. Notez au passage que ces Courts Métrages ne sont pas repris dans notre tableau récapitulatif.

Alors, pour passer de bonnes fêtes de fin d'année, ne vous trompez pas. Rien de pire que de s'offrir ou de se faire offrir un jeu médiocre. Ayez l'œil et le bon, et consultez notre tableau de notation pour faire le meilleur choix...

LE SYSTEME DE NOTATION

1 NUL. 10 % FUN (ET ENCORE 10 MINUTES)

2 PAS BON. 30 % FUN

3 MOYEN. 50 % FUN

4 BON. 80 % FUN

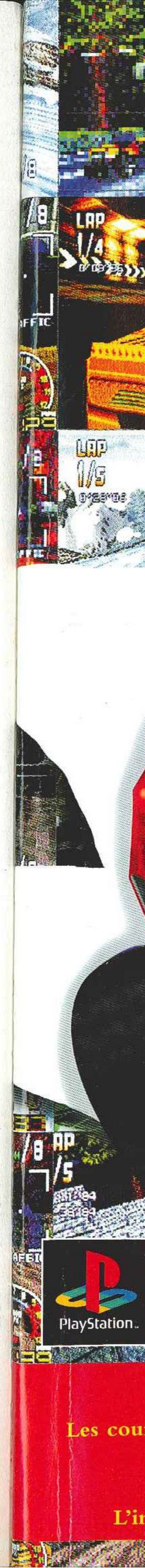
5 TRES BON. 100 % FUN

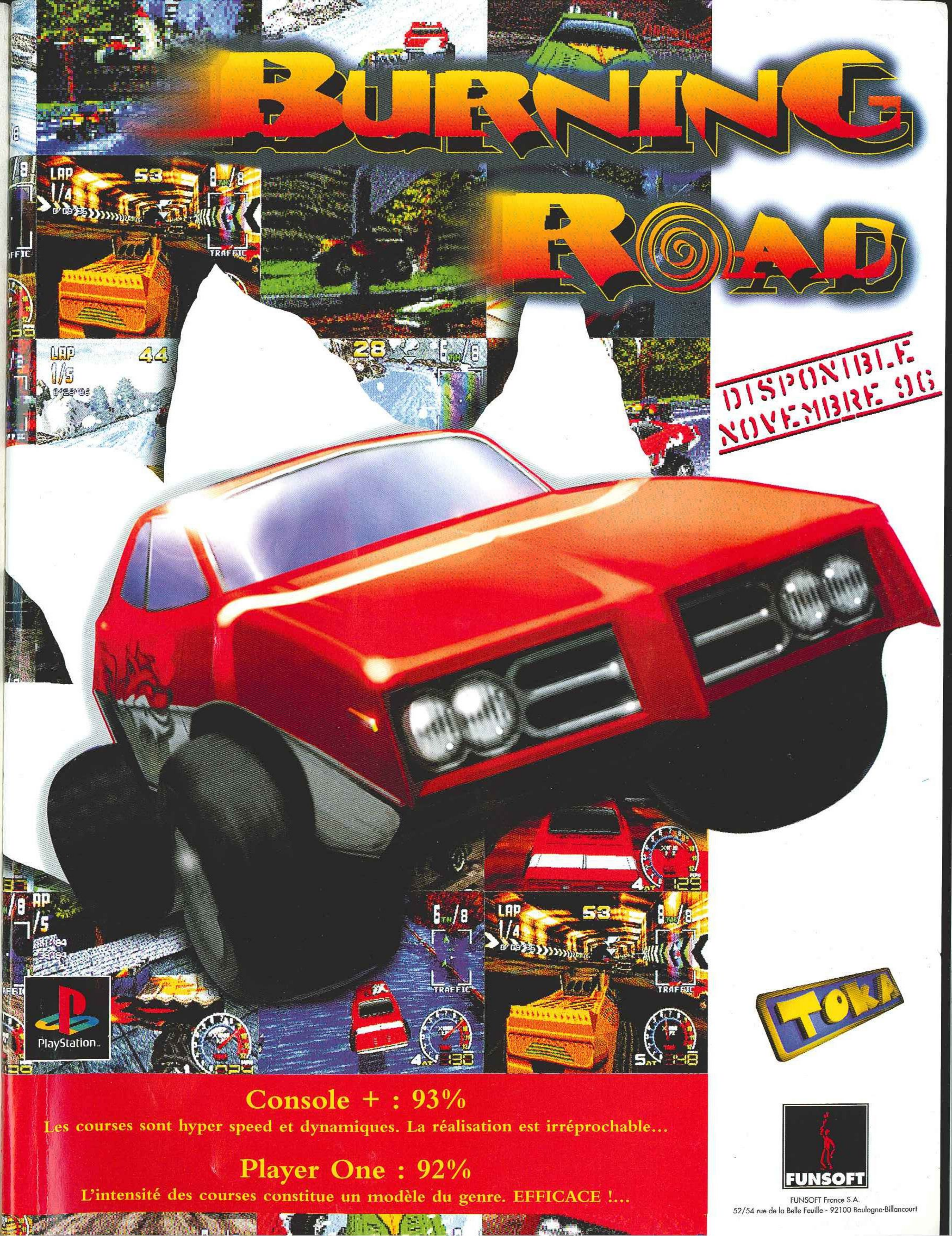
	B. Janssens	V. Sebansky	N. Nini	J-F. Morisse	R. Volfoni	R. Leboeuf	N. Moulin	Et vous ?
TOMB RAIDER (p. 54)	5	5	5	5	5	5	5	
CRASH BAND. (p. 60)	5		5	4	5	4	5	
NHL'97 (p. 66)	3	4	4	4	5			
SMASH COURT (p. 68)	4	2	4	3	3			
STR. F. ALPHA 2 (p. 70)	4	2	4	4	3			
CHEVAL. BAPH (p. 72)	5	3	5	5		5	5	
STAR GLADIATOR (p. 74)	4	2	4	4	4		4	
DESTRUCTION D. 2 (p.76)		5	4	4		4		
DISRUPTOR (p. 78)				3	3		5	
PANDEMONIUM (p. 80)	5		4	4		4		
WIPEOUT 2097 (p. 82)	5	3	4	4	4	4	4	
STREET RACER (p. 84)	2	2	3	3	3			
SOVIET STRIKE (p. 86)	3		4	4	4	4		
MOTOR TOON 2 (p. 88)	4	2	4	4		3		
FIRO & KLAWD (p. 90)	3		4	3		3		

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Rédaction 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse.
Rédacteur Nourdine Nini.
Directeur artistique Alain Langlois.
Maquette Christophe Gourdin, Marie Hédon, Stéphanie Brunelle, Manu Le coz et Isabelle Lacombe.
Coordination technique Edwige Nicot.
Correcteur-réviseur Simone Audissou. ***Corrections Photographiques*** Stéphane Leclercq.
Publicité Claudine Lefebvre, Antoine Tomas. ***Secrétariat*** Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Raymond Leboeuf, Vladimir Sebansky, Raoul Volfoni et Nicolas Moulin.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.

Ce numéro comprend un encart abonnement 2 pages jetées dans le magazine. Ce numéro comporte un CD jeté en couverture, un encart publicitaire jeté sur la 4ème de couverture ainsi qu'un supplément rédactionnel de 16 pages jeté en 4ème de couverture.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

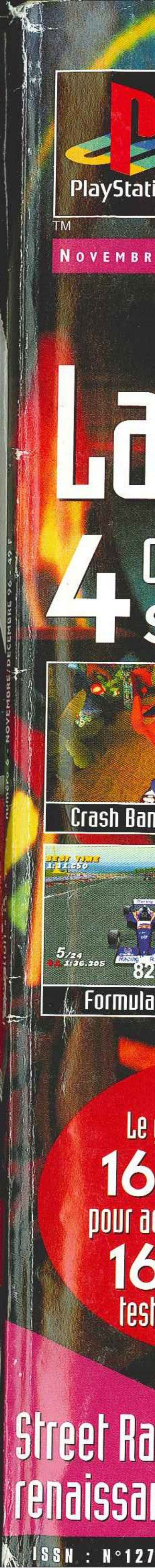
Illustration de couverture Crash Bandicoot © Sony C.E.
Remerciements à Lize Ashford et Richard Brunois de Sony C.E. France.




BURNING ROAD
DISPONIBLE NOVEMBRE 96
PlayStation
TOKA
Console + : 93%
Les courses sont hyper speed et dynamiques. La réalisation est irréprochable…
Player One : 92%
L'intensité des courses constitue un modèle du genre. EFFICACE !…
FUNSOFT
FUNSOFT France S.A.
52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt



Le Pavé de Paris
MENU
DE QUALITÉ TEN
EAN REPRANT
NOUVEAU !
MAIGRIR EN CINQ MINUTES
NOUVEAU !
DERNIERE MINUTE
Pour résoudre l'énigme du jeu d'aventure "Les Chevaliers de Baphomet" sur PlayStation, ils ont vécu dans les sous-sols parisiens.
Les touristes américains disparus retrouvés vivants dans les égouts !
Secte ou club d'aventuriers douteux ? Les services de la voirie ont, en tous cas, fait une découverte peu banale. Ils sont tombés nez à pince de nez avec les 60 touristes américains portés disparus depuis juillet. Interrogés par les autorités, ils se disent à la recherche d'indices pour percer le secret des Templiers. Ils demandent, d'ailleurs, l'aide de notre police pour contrer une machination internationale. Le commissaire De Prez a précisé que la police avait assez de soucis avec les jeunes pour s'occuper du Moyen-âge.
Le commissaire De Prez a tout de suite senti l'arnaque.
Ils avaient dressé leur campement en dessous des cuisines d'un grand restaurant.
Pas complètement fous, ils dérobaient les restes de fabuleux mets que prépare Jean Reprant, le plus grand chef de Paris. Certains ont d'ailleurs pris du poids et n'ont pas pu repasser par la bouche d'égout qu'ils avaient empruntée quelques mois auparavant. Un élément de plus à verser au dossier : ils sont déjà sous la menace d'un procès pour "abandon de véhicule coloré et encombrant sur la voie publique".
Les plaisirs de la bouche ont été fatals pour certains.
PlayStation
PAL
Les Chevaliers de Baphomet
SONY
NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.
Sony Game Line : 08 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.
PlayStation
© 1996 Revolution Software Limited. Tous droits réservés. ™«Les Chevaliers de Baphomet» est une marque déposée de Revolution Software Limited.
"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStati
NOVEMBR
La
4
Crash Ban
Formula
Le
16
pour a
16
test
Street Ra
renaissan
ISSN : N°127